2人でひとつの力を分け合った双子
聖なる蒼きクリスタルに護られた
双子の幸運な運命は
邪なる紅き月の光にゆがめられていく…

NINTENDO DS

FINAL FANTASY®
CRYSTAL CHRONICLES®
Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

スクウェア・エニックス公式攻略本

V JUMP BOOKS ニンテンドーDS版

V JUMP BOOKS　ニンテンドーDS版

STORY&CHARACTER

ストーリー&キャラクター

YURI

怖いもの知らずの双子の弟

ユーリィ

チェリンカとは双子の姉弟。好奇心旺盛で怖いもの知らずだが、素直でとても心優しい男の子。自分を捨ててでも、ほかの人を守る心の強さと、何事にも動じない、前向きで明るい性格だ。ミースを子ども扱いすることがあり、よく頭をなでる。

←剣を使って攻撃するのが得意。クラヴァット族の立派な戦士へと成長していく。

～STORY～

邪なる紅い月に照らされたその星は
聖なる蒼いクリスタルによって護られていた

そんな星に生まれた
2人でひとつの力を分け合った双子たち

双子たちの幸福な運命は
紅い月の光にゆがめられていく

すべての運命は
クリスタルに刻まれる……

気は強いが繊細な双子の姉

チェリンカ

ユーリィの双子の姉弟。ちょっと気が強くおてんばな明るい女の子。正義感がありとても繊細。ユーリィより少し早く生まれたこともあり、姉のように振舞うが、実はかなりの怖がり。アルハナーレムに飛びついて抱きつくのが大好き。

➡常にユーリィと行動を共にするチェリンカ。何をやるにも2人一緒だとうまくいく。

⬅好奇心旺盛なユーリィを、姉のようにしかることも。ただし怖いことはとにかくキライ。

チェリンカの持つクリスタル

チェリンカが生まれたときから握り締めていたクリスタル。チェリンカだけでは扱うことはできないが、なぜか、ユーリィと共に行動していれば容易に使うことができる。クリスタルは、常に身につけられるようにアルハナーレムがアクセサリーにしてくれた。

⬅チェリンカが持つ緑のクリスタル。アクセサリーとして持ち歩いている。

MEETH

錬金術の使い手

ミース

アルハナーレムと同じく、双子の先生のような存在。錬金術の腕前は相当のものらしい。おっとりしていて気が小さいが、芯は強い。リルティ族特有の外見から、ユーリィなどに子ども扱いされることもあるが、れっきとした大人である。

NASCHE

森で育った弓矢の名手

ナッシュ

森で育った野性的な少年。セルキー族特有の俊敏さと、しなやかさに加え、周りの気配を即座に感じ取れる勘の良さを持つ。言葉こそ少ないが、仲間同士の信頼も厚く、一度受けた恩は何があっても返そうとする義理堅い一面もある。

ALHANALEM

優れた魔法技術を持つ

アルハナーレム

魔法学や薬草学などに深く精通し、自身も優れた魔法の技術を持つ。つねに理論的かつ、冷静な考えで双子を導く師で、2人のことは生まれたころから知っており、いつも気にかけている。ときには厳しいことも言うが、双子の押しには弱い。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

V JUMP BOOKS

ニンテンドーDS版

スクウェア・エニックス公式攻略本

フォーチュン・ガイド

CONTENTS

■企画・構成 株式会社キャラメル・ママ
■デザイン 株式会社ビーワークス(横濱 匠 畑中義和 佐藤歩美 田島啓隆)
■マップ作成 アルトデザイン
■マップ協力 松尾有祐
■協力・監修 株式会社スクウェア・エニックス

*この攻略本のデータ・記事は、開発中のゲームを元に作成されています。実際の製品と異なる場合もあります。

Game Guidance
ゲーム ガイダンス

Chapter.1

冒険の進めかた、
ダンジョンでの戦いかたなど
冒険前の基礎知識をレクチャーしていく。

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
Ring of Fates
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

2種類のゲームモード

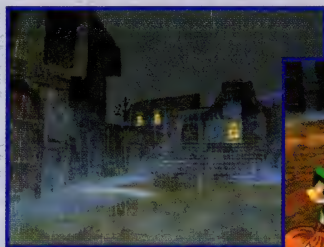
まずはゲームの基本的な遊びかたから解説しよう。ゲームには2つのモードが用意されている。モードによって遊べる人数などが違ってくる。

1人でも多人数でも、いろいろな楽しみかたができるぞ!

この作品は1人で遊ぶほかに、DSワイヤレス通信を使った多人数プレイにも対応している。ちなみに通信プレイには、人数分の『FF・CCRoF』のソフトが必要になる。

①シングルプレイ　1人で遊ぶストーリーモード

シングルプレイは、双子の姉弟ユーリィとチェリンカを中心とする物語を描いたストーリーモード。1人でじっくりゲームを楽しみたい人に適したモードといえるだろう。なお、ゲームガイダンスでは、主にストーリーモードの遊びかたを解説する。

↑ストーリーモードでは、場面の要所要所でイベントシーンが挿入される。

↓ストーリーの中心となるのは、ユーリィとチェリンカの双子の姉弟だ。

②マルチプレイ　最大4人でプレイ可能

マルチプレイは、自分独自のキャラを作ってさまざまなクエストに挑む。DSワイヤレス通信で、最大4人まで一緒に遊べるぞ!!

←種族と性別を選んで自分独自のキャラを作成。8人まで作れるぞ!

おでかけモグ　モーグリを友だちと交換

ゲームに登場するマスコットキャラ、モーグリを友だちと交換する。なお、交換するにはWi-Fiコネクションへの接続が必要になる。

←友だちからモーグリを受けとると、本編のモーグリの姿が変化するぞ!!

操作キャラクターは4種類の種族に分かれている

プレイヤーが操作可能なキャラクターは、4つの種族に分かれている。ストーリーモードでは、この4キャラを状況に応じて使い分けることが、ゲームを進める重要なポイントになってくる。

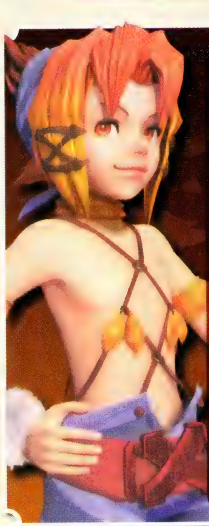
↑下画面左にある顔をタッチすると、操作キャラが切り替わる。

←敵やしかけなどに応じて、キャラを使い分けながらプレイしよう。

クラヴァット族

ユーリィ

ストーリーモードの主人公キャラ。剣を装備して戦う。物理的な攻撃力と防御力が高く、ボス戦に適している。

↑たたみかけるような連続攻撃が可能なのが特徴だ。

セルキー族

ナッシュ

弓矢を使った遠距離攻撃を得意とする。また、セルキー族は他の種族にはできない、2段ジャンプが可能だぞ!!

↑高いところに移動したいときは、特に便利な種族だ。

ユーク族

アルハナーレム

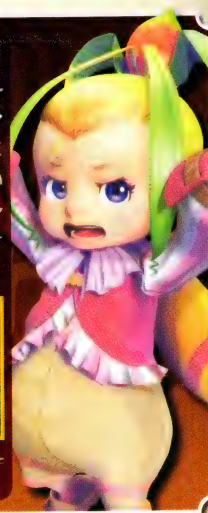
杖を装備して戦う。物理的な攻撃力は低いが、魔法攻撃に優れている。マジックヘッドのしかけを使えるのが特徴。

↑同じ魔法でも、ユーク族が使うと威力が大きくなる。

リルティ族

ミース

物理攻撃、魔法ともにそれほど得意ではないが、ポットを使った多彩なアクションができるのが特徴の種族だ。

↑ポットアクションはゲームを進める大きなポイント。

ゲームの舞台

ストーリーモードは3つの舞台を行き来しながら進んでいく。それぞれの場所でできることを理解して、冒険をスムーズに進めていこう。

3つの舞台を行き来しながら冒険は進む

マルチプレイでは街の重要度が高くなる

街は冒険の拠点としての役割を持っているが、マルチプレイではその重要度はより高くなる。なぜならマルチプレイのクエストは、街にある城で受けるからだ。城に入って王様に話しかけよう。

街・村

主に情報収集や、冒険のための準備などを行う場所。セーブクリスタルを使ってセーブを行うこともできる。

↑街に入るタイミングしだいでは、特別なイベントが発生することも。

ワールドマップ

街、村、フィールド間を移動するためのエリア。十字ボタン、または下画面を直接タッチすることで移動場所を選択できる。

フィールド

モンスターや、さまざまな仕掛けが設置されたエリア。戦闘で全キャラのHPが0になるとゲームオーバーだ。

街・村　情報収集や装備を整える冒険のベース

装備品やアイテムの売買、会話などによる情報収集を行う場所で冒険のベースとなる。新たなフィールドに挑む際には、ここで十分な準備を整えることが大切だ。なお、装備の売買ができるのは街とモーグリ商会のみ。村では、キャラとの会話しかできない。

⬆ストーリーに応じて変化する街の人々との会話も、冒険の大きな楽しみのひとつだ。

⬇街には４種類のショップがある。それぞれのショップの役割を理解するのも重要だ。

フィールド　トラップとモンスターが待ち受けるメインの舞台！

武器や魔法を使った攻撃でモンスターを倒し、さまざまな仕掛けを解いて奥をめざす。冒険のメインとなる舞台がフィールドだ。基本的にボスキャラが待ち受ける最深部付近には、セーブクリスタルが存在する。ボス戦前には、万一に備えてセーブをしておこう。

⬆戦闘は待ったなしのアクションバトル。弱点を突く攻撃で効率よく倒していこう。

⬇行く手を阻むしかけは、ある意味モンスターより厄介。頭を使って先をめざそう。

ワールドマップ　ストーリーが進むと行ける場所が増加

主にフィールド間の移動に使用するワールドマップは、ストーリーが進むごとに行ける場所が増えていく。中には、直接ストーリーとは関係のない場所などもある。また、ワールドマップ上ではYボタンを押すことで、いつでもセーブ画面に入ることができる。移動前にはセーブをしておこう。

⬆一度クリアしたフィールドも、くり返し何度でも入ることができる。キャラクターを鍛えたいときは、再挑戦してもよい。

⬇Yボタン、または下画面のセーブクリスタルをタッチするとセーブ画面に入る。新たなフィールドに向う前はセーブしよう。

各種画面の説明

本格的なゲームの紹介に入る前に、まずは各種画面の見かたを解説しておこう。画面から得られる情報を理解することも冒険のポイントだ。

フィールド画面の見かた

名前の通り、フィールドを移動中に表示される画面だ。このフィールド画面には、味方やモンスター、そしてプレイヤーの周囲の状況など、さまざまな情報が表示される。

フィールド画面

①インフォログ

宝箱やモンスターから入手したアイテム、バトルでのキャラクターのレベルアップ、さらにはレベルアップによって新たに習得したアビリティなどが表示される。

②操作キャラクターのHPとSP

③ミニマップ

現在いるエリアの地図。●は現在地、●は敵の位置、■は通過可能な道、■はまだ通過できない道を表す。なお、●は操作キャラクターのパネルの色に対応。

④キャラクターパネル

仲間になっているキャラクター全員のHPと、ポケットパネルで選択中のアイテムが表示される。パネルをタッチし続けると、各ステータスが確認可能。

⑤メニューアイコン

ここにタッチすると、フィールド画面を閉じてメニュー画面に切り替わる。STARTボタンを押すことでも、同じようにメニュー画面を呼び出すことができる。

⑥ポケットパネル

Xボタンで使用するアイテムをタッチして選択。タッチし続けると、効果が確認できる。また、アイテムを左にスライドするとフィールドに取りだせる。

⑦レイスアビリティ

タッチすると（あるいはRボタンを押すと）、各種族固有の特殊能力であるレイスアビリティが起動。レイスアビリティはフィールド攻略の重要なカギとなる。

⑧全体マップアイコン

タッチすると、これまでに通ったエリアのマップが下画面に表示される。複数の階層がある場合は、L、Rボタンで表示する階層を切り替えることができる。

メニュー画面の見かた

フィールドや街でSTARTボタンを押すと、メニュー画面が表示される。なお、メニュー画面表示中も、モンスターの行動などはストップしない。なるべく安全な場所で開こう。

メニュー画面

⑨ サブメニュー

十字ボタンで選んでAボタンを押すか、あるいは画面に直接タッチすることで、それぞれの項目の画面を呼び出すことができる。

⑩ 現在のギル

プレイヤーが現在所持しているギル（お金）を表示する。ギルはモンスターを倒したり、フィールド上の宝箱などから入手。

ステータス

Lv	経験値が一定値に達すると1つ上がり、キャラクターの各種能力がアップする。
HP	キャラクターの体力。攻撃を受けると減少する。
SP	種族固有の能力であるレイスアビリティを使用したり、チャージアタックを行う際に消費する。

ATK	高いほど物理攻撃で与えるダメージが増える。
DEF	高いほど敵から受けるダメージが減る。
MAG	高いほど魔法の威力が増える。
（属性アイコン）	それぞれ、炎、氷、雷、気絶、時空、闇に対する属性耐性を表している。

もちもの

所持しているアイテムを確認できる。アイテムはカテゴリごとに分類されている。Xボタンで捨てるを選ぶと、フィールドにアイテムが捨てられる。

そうび

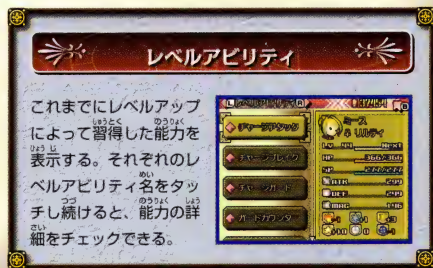
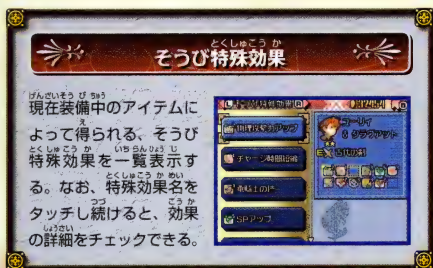
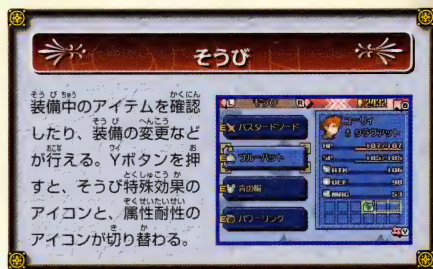
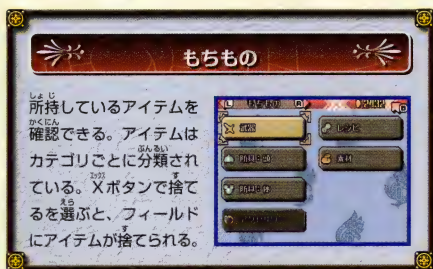
装備中のアイテムを確認したり、装備の変更などが行える。Yボタンを押すと、そうび特殊効果のアイコンと、属性耐性のアイコンが切り替わる。

そうび特殊効果

現在装備中のアイテムによって得られる、そうび特殊効果を一覧表示する。なお、特殊効果名をタッチし続けると、効果の詳細をチェックできる。

レベルアビリティ

これまでにレベルアップによって習得した能力を表示する。それぞれのレベルアビリティ名をタッチし続けると、能力の詳細をチェックできる。

ゲームの基本 その4

街の施設を使いこなそう

レベナ・テ・ラ城の街は、冒険の拠点となる重要なエリアだ。そこで街に存在する４つの施設の使いかたを詳しく解説していこう。

装備を整えてフィールドの冒険を有利に！

街から街へ移動する一般的なRPGと違い、この作品ではショップが備わった街があるのはレベナ・テ・ラ城だけ。一部のフィールド内では、モーグリたちによる出店が登場することもあるが、冒険の準備を整えられる場所は、この街だけと考えていいだろう。

⬆シナリオの進み具合によって、ショップの店員の会話も変化してくる。

⬇城などの街の一部エリアは、シナリオが進まないと入ることはできない。

武器・防具屋　キャラごとの基本装備が買える

剣、杖、弓、スプーンといった武器と、頭と体を守る防具、そしてさまざまな特殊効果を持つアクセサリーの売買ができるショップ。ちなみにショップの品揃えは、シナリオの進行に応じて徐々に増加していく。

⬆ショップのメニューはYボタンを押すことで、並べ替えができる。

⬅店の隣には、装備で変化した姿が確認できるお立ち台が存在する。

魔石ショップ　ポケットパネルアイテムの売買が可能

魔法を使用するのに必要となる、ポケットパネルアイテムの売買ができるショップ。ポケットパネルアイテムは、種類ごとに持ち運べる数の上限があるので、フィールド上での入手も考えて購入するのが重要だ。

⬆ショップの店員は、錬金で魔石を作りだせるリルティ族だ。

⬅フィールドでも入手できるが、回復アイテムは多めに買おう。

モーグリ商会　数量限定の特殊アイテムショップ

ATKやDEFといった、キャラの基本ステータスをアップするアイテムや、魔石の所持数を増加させるアイテムなど、特殊なアイテムを売るショップ。貴重品なだけに、購入可能な数は限られている。

⬆名前の通り店員はモーグリ。複数のモーグリが交代で店番をしている。

⬅キャラ強化より、ポケット所持数を増やすアイテムを優先しよう。

工房　オーダーメイドでオリジナルの装備が作れる

美少年好き(?)の怪しい女店主が経営する工房。レシピに応じて、好みの武器、防具をオーダーできる。レシピと素材さえあれば、武器・防具屋で買うよりも、安く、より高性能な装備が手に入るお得なショップだ。

⬆一見まともそうでいて、実はかなりダークな部分がある女店主。

⬅素材とレシピがあれば、同じものを武器・防具屋で買うよりお得。

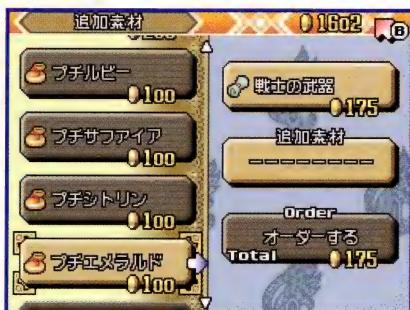
オーダーメイドのポイント

レシピと素材の入手方法

レシピと素材は工房でも購入可能だが、より上等なものがフィールドでゲットできる。モンスターや宝箱をあさって極上の素材を探しだそう。

⬆ボスキャラからは、大量のレシピと素材が手に入る。移動が難しいフィールドには、上等な素材が隠されていることも。

追加素材で性能アップ！

ルビーやサファイアといった宝石を追加素材として加えると、通常よりも高性能な装備も作りだせる。ワンランク上をめざすなら追加しよう。

⬆選んだ宝石によっては、基本性能が上がるだけでなく、防御力アップといったそうび特殊効果がつくこともある。

オーダーメイドの詳細はP.148

フィールド移動のポイント その1

移動での基本操作

この作品では戦闘だけでなく、フィールドの移動そのものも、攻略の重要なポイントとなっている。そこでまず、移動の基本操作を解説しよう。

さまざまなアクションで道を拓こう

一面に水が張られたエリア、毒などのダメージを受ける床、スイッチで開く扉など、フィールド上には、プレイヤーの行く手を阻むさまざまな仕掛けが設置されている。これらの仕掛けを解除して先へ進むには、移動操作をしっかり理解しておくことが大切だ。

⬆ダメージを受ける床は、毒や炎、氷など、さまざまなタイプが存在する。

⬇浅い水面は移動可能だが、深い水面に落ちると強制的に元の位置へ!

ジャンプ(Bボタン) 高所への基本的な移動手段

ジャンプは高所への移動だけでなく、障害物を避けたり、モンスターに飛び乗っての攻撃など、多くの局面で使用するアクションだ。さらにセルキー族は、2段ジャンプでより高い場所への移動が可能だぞ!!

⬆段差のある地形を移動するにはジャンプを使う。飛べる高さは一定。

⬅セルキー族はジャンプ中にもう一度Bボタンで2段ジャンプ可能。

持ち上げ(Yボタン) オブジェクトの持ち運び

タルやアイテムなどのオブジェクトの側に近づいてYボタンを押すと、そのオブジェクトを持ち上げることができる。また、持ち上げた状態でもう一度Yボタンを押すと、オブジェクトを地面に下ろせる。

⬆オブジェクトを動かすことで、新たな場所への移動が可能になる。

⬅アイテムやモンスターなど、いろいろなものを持ち上げられる。

押し引き（十字ボタン）

意外と大きなものも動かせる

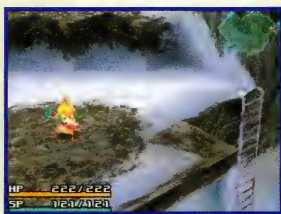
オブジェクトの中にはYボタンでは持ち上がらないが、近づいて押すことで動かせるものもある。ブロックのような小さなオブジェクトだけでなく、岩の壁や鉄柵のような大きなものも、押し引きで動かせることがある。

⬅側に寄るだけで押し引きできる。Bボタンを押せば手を離せる。

➡一見すると動かせそうもないような、大きなオブジェクトも押し引きできる。

仲間を集める（Lボタン）

離れた仲間を瞬間移動！

自分が操作しているリーダーとほかの仲間がはぐれた場合、Lボタンを押すと、仲間が周囲に集まってくれる。またジャンプボタンと同時にLボタンを押すと、仲間もいっしょにジャンプする。この機能はシングルプレイでのみ有効だ。

⬅障害物を避けたり、高低差の大きい場所に移動すると仲間とはぐれることがある。

➡そんなときはLボタンで全員集合。Lを押したまま移動するとはぐれにくい。

持ち上げたアイテムは投げられる

持ち上げたオブジェクトはYボタンで置くことができるが、その際に十字ボタンを同時に押すと、投げることができる。「置く」に比べて「投げる」はオブジェクトを遠くに飛ばせる。

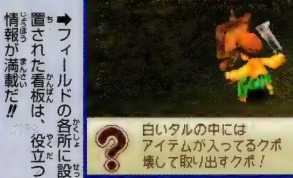
⬅火薬タルは、投げて相手にぶつけると、爆発してダメージを与えられる。

➡魔石を投げると、ぶつかったり落ちたりした先で、魔法の効果を発揮する。

モーグリのヒントと看板を参考にしよう

フィールドでは、スティルツキン率いるモーグリチームが、会話や看板でさまざまなヒントを与えてくれる。攻略に詰まったときは、彼らが設置してくれる看板を参考にしよう。

⬅会話では基本的な操作方法などを、分かりやすく教えてくれる。

白いタルの中には
アイテムが入ってるクポ
壊して取り出すクポ！

➡フィールドの各所に設置された看板は、役立つ情報が満載だ!!

フィールド移動のポイント その2

スイッチ類の操作

フィールド上に設置されている仕掛けの多くは、スイッチによって作動する。スイッチのしくみを理解すれば、攻略はかなり楽になるぞ!!

スイッチを制する者はフィールドを制す!?

単純なものから、複数のスイッチが組みあわさったものまで、フィールドには多種多様なスイッチが存在する。そのしくみを種類ごとに解説しよう。

⬅スイッチは、さまざまな形のものが存在する。

⬅モンスターそのものがスイッチになっていることも。

ボタン系　単純に押すだけではダメなものもある

シンプルなボタン

一番単純なボタン。ジャンプして上に乗っかることで作動し、扉などが開く。一度押してしまえば、元に戻ることはない。

⬆乗っかるだけでOK。シンプルな構造だけに、多くの場所に存在する。

上から押さえつけないとダメなタイプ

通常のボタンと異なり、降りると元に戻ってしまうため、上から押さえつけておく必要がある。タルなどのオブジェクトを上に乗せよう。

⬅自分がスイッチに乗っていると、扉は開いている。

➡しかしスイッチからどくと、扉は閉まってしまう。

2か所以上が連動するタイプ

ボタンの中には、2か所以上を同時に押す必要のあるものもある。オブジェクトとキャラクターなどを組みあわせていくのがポイントだ。

⬅連動タイプも押していないと元に戻る。ただし、一度仕掛けが作動すれば、押したままの状態になる。

鉄のボタン

鉄製のボタンは、特定のキャラクターしか作動させられない。操作キャラを、クラヴァット族に替えて、下突き攻撃だ!!

⬆ボタンの真上でジャンプし、空中でAボタンを押し続けよう。

レバー系　武器攻撃でスイッチを切りかえ

レバー系のスイッチは、武器で攻撃することで作動する。一度作動させればOKなタイプ、同じスイッチを複数回使うタイプ、あるいは特定の武器でしか作動しないタイプなどが存在する。タイプの見極めが重要だ。

⬆もっともシンプルなレバー。武器で攻撃するだけでOKだ。

⬅的タイプのレバーはセルキー族の武器、弓矢でないと作動しない。

魔法系　魔石を直接使うものもあるぞ！

特定の魔法を使うことで作動するスイッチ。どの魔法を使えばいいかは、スイッチの色で判別できる。赤ならファイア、青はブリザド、黄色はサンダーといった具合だ。また、中には魔法でロウソクに火を点けたり、魔石をポケットから取りだして、台座に乗せるといったタイプも存在する。

⬆戦闘時と同じように、Xボタンを使ってスイッチの場所に魔法を発動させよう。

⬆ろうそくにはファイアの魔法で火を点ける。複数に火を点ける場合もあるぞ‼

⬆ポケットからスライド操作で魔石を取りだし、Yボタンで台座に乗せる。

鍵系　重要なエリアにつながる扉が多い

鍵タイプのスイッチは、板状の鍵を台座の上にはめこむことで作動する。やりかたは、鍵をYボタンで持ち上げて台座に向って落とすだけ。魔石で作動するスイッチに近い形式といえるだろう。ちなみに鍵で閉ざされた扉の先は、ボスキャラなどが控える重要なエリアのことが多い。

⬆魔石と同じように鍵をYボタンで持ち上げ、台座の側に運ぶ。あとは再びYボタンで台座に置こう。

⬇ボスキャラの存在を匂わせる看板メッセージ。先に進む前にHPやSPなどをチェックしておこう。

キャラ固有のアクションを利用しよう

シングルプレイでは、主人公のユーリィを含めて、4人のキャラが操作できる。これらのキャラの特性を活かすことも移動のポイントだ。

特定のキャラでないと進めない場所もある

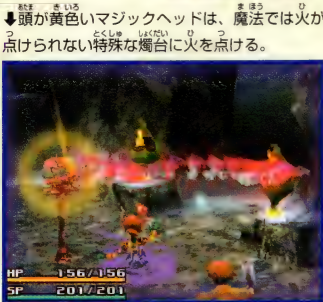
フィールドには、ユーリィだけでは先に進めないエリアや、種族特有のアクション(レイスアビリティ)が必要になる仕掛けも存在する。場所に応じて操作キャラを切り替えていくことが、フィールド移動の鍵というわけだ。行き詰まったらキャラを替えよう。

⬆ユーリィが行けない場所も、ナッシュなどの他のキャラなら行けることも。

⬇無事目的地に移動できたら、Lボタンを使って集合してから先に進もう。

ユーク族(アルハナーレム) マジックヘッドを作動させる

ユーク族の最大の特徴は、マジックヘッドを作動させられること。マジックヘッドを使うことで、隠された道やハシゴが出現する。また、中には魔法に近い効果を発動させるタイプのマジックヘッドなども存在する。

⬆頭が青いマジックヘッドは、道やハシゴなどの隠されたものが出現するタイプだ。

⬇頭が黄色いマジックヘッドは、魔法では火が点けられない特殊な燭台に火を点ける。

レイスアビリティを起動

⬆Rボタンを押してレイスアビリティを起動。操作が下画面に切り替わる。

下画面でスライド

⬆マジックヘッドから仕掛けに向かってタッチパネルのスライド操作で線を引く。

床が出現!

⬆操作が成功すると仕掛けが作動。隠された道などが出現して先に進める。

セルキー族(ナッシュ) 2段ジャンプで高所へ移動

セルキー族のレイスアビリティは攻撃に特化したものなので、移動にはあまり役立たない。しかし、セルキー族は他の種族にはできない、2段ジャンプというアクションが使える。高所へ移動したいときは便利な種族といえるだろう。また、レバー系のスイッチの中には、弓専用のものもある。

⬆高低差の激しいフィールドは、セルキー族を使えばスムーズに移動できる。

⬇的の形をしたレバーはセルキー族の武器、弓矢の攻撃でしか作動しない。

リルティ族(ミース) 多彩なポットアクションで道を拓く

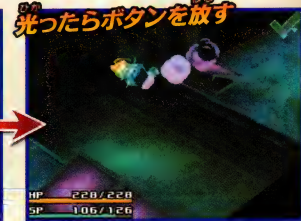
リルティ族はAボタンを押し続けることで、自分の背後にポットが出現する。このポットを使ったアクションは、大ジャンプ、狭い穴の通過、ダメージ床の通過など、さまざまな局面で役に立つ!!

Aボタン長押し

⬆自分の背後にポットが出現。ポットはスイッチを押すのにも使える。

そのままAボタン長押し

⬆ポットが出現した後に、Aボタンを押し続けるとキャラが光る。

光ったらボタンを放す

⬆ポットに入って高速移動。ジャンプ台での大ジャンプや、狭い穴の通過が可能。

ポットに乗って浮上

特定のマークが描かれた床にポットを置くと、ポットがエレベーターのように浮上する。セルキー族でもジャンプできないような高所に移動する際に有効なポットアクションだ。

⬅エレベーターのように上昇するポットに乗って、高い場所に移動しよう。

ポットを持って長距離ジャンプ

翼のマークが描かれた床の上にポットを置くと、ポットに翼が生える。このポットをYボタンで持ち上げると、ジャンプでの落下速度が遅くなり、長距離のジャンプができるぞ!!

⬅水などで隔てられた場所も、長距離ジャンプで移動することが可能となる。

フィールド移動のポイント その4

知っていると便利なテクニック

移動での基本的なポイントが理解できたところで、今度は応用編。知っていると冒険がより有利になる、便利なテクニックを紹介していこう。

高所へ移動するためのテクニックあれこれ

高低差の激しい地形での移動には、セルキー族を使うのが基本。しかし、まだナッシュが仲間になっていないとき、あるいはバトルでナッシュが戦闘不能になって使えないケースもありうる。そんなときに便利なテクニックを紹介!!

⬆通常、高所への移動はセルキー族のナッシュを使うのが基本といえる。

⬇しかし戦闘不能などの理由で、ナッシュが使えなくなってしまうこともある。

モンスターを踏み台にする

ジャンプでモンスターの頭に飛び乗り、そこからさらにジャンプ。モンスターの背丈にもよるが、2段ジャンプに近い高さまで飛べる。

⬆場所によっては、ショートカット移動ができるぞ!!

タルなどを重ねる

タルなどのオブジェクトを重ねて、階段のように利用する。3つ以上重ねることができれば、2段ジャンプ以上の高さでも移動可能だ。

⬆タルを多少ずらして重ね、階段のような形にしよう。

魔石を踏み台にする

ポケットアイテムの魔石も、壁に沿って重ねてやれば、タルと同じように踏み台として利用できる。モンスターもタルもない場所で便利だ。

⬆平地では重ねづらいので、壁際で使うのがポイント。

仲間を持ち上げて投げる

オブジェクトやモンスターだけでなく、仲間のキャラもYボタンでの持ち上げが可能。ジャンプして投げれば、かなり高い場所に届くぞ!!

⬆投げた後は、操作キャラを切り替えて先に進もう。

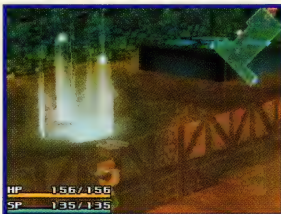
ものを持ったまま2段ジャンプする方法

通常、鍵やタルなどのオブジェクトを持った状態では2段ジャンプできない。しかし、持ち上げた後に壁際でYボタンを押すと、オブジェクトが頭に乗った状態になることがある。この状態なら2段ジャンプが可能だ。ジャンプだけでなくハシゴの移動もできる。

⬆頭に載った状態なら、通常はできない2段ジャンプの持ち運びが可能に‼

⬇ものを持ったままのハシゴ移動も通常はできないが、この方法なら可能。

池などに鍵を落としてしまったときは……

鍵を台座に乗せるために運んでいる途中で、うっかり池に落としてしまったり、鍵ごと奈落に真っ逆さま。鍵がなくなってしまうことがある。そんなときは慌てず、最初に鍵が出現した場所に戻ってみよう。鍵が復活しているはずだ。

⬆台座に持ち運んでいる途中で鍵ごと落下。鍵が消滅してしまうことはよくある。

⬇消滅した鍵は元あった場所に戻る。最初の出現場所を覚えておこう。

仲間が増えたらクリアしたフィールドに戻ってみよう

新たな仲間が加わることは、移動手段が増えることでもある。以前は行けなかった場所へ移動可能になるので、一度クリアしたフィールドに戻ると、いいことがあるかも……？

⬆例えば、アルハナーレムが仲間になった後に、最初にクリアしたフィールドである裏山の洞窟に戻ってみると……。

⬇マジックヘッドを使って移動可能となる崖の先に、購入数が限定されているポケット数を増やすアイテムが‼

フィールド移動のポイント その5

モーグリを捜そう

冒険の愉快なサポート役、モーグリ。彼らの役割は、操作説明やヒント看板の設置だけじゃない!! モーグリを捜すといいことがあるぞ!!

モーグリを捜してスタンプを集めよう

シングルプレイで最初に訪れるフィールド、裏山の洞窟でモーグリからもらえるスタンプカード。このカードには、特定のモーグリを見つけるごとにスタンプがもらえる。

↓スタンプはシングルプレイだけでなくマルチプレイでももらえる。

←冒険の一番最初にもらえるモグスタンプ。集めるといいことが!?

スタンプを集めると嬉しい特典があるぞ！

スタンプを押してくれるモーグリは、基本的にフィールドのセーブクリスタルのあるエリア付近に隠れている。スタンプが一定数集まると、いろいろ嬉しい特典があるぞ!!

↓スタンプを集めるとミニゲームが遊べたり、アイテムがもらえる。

←スタンプは、基本的に各フィールドごとに1つずつもらえる。

モーグリを持ち上げるとアイテムの回収が可能

スタンプモーグリを活用すると、フィールド上で取り損なったアイテムの回収ができる。モーグリをYボタンで持ち上げると、拾い忘れたアイテムを一気に放出してくれるのだ。ただし、すべてのアイテムを回収できるとは限らない。

↑スタンプモーグリに近づいて、タルなどと同じようにYボタンで持ち上げよう。

↓モンスターや宝箱から出たアイテムのうち、拾い忘れたものを一気に放出!!

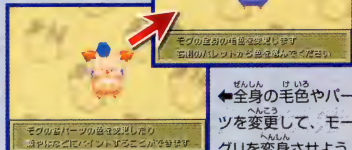
モグペイント

モーグリをカラフルに彩ろう

モグペイントは、フィールドに出現するモーグリを自分だけのオリジナルキャラに変身させられるペイントソフト。スタンプカードさえもらえば、スタンプを集めなくてもすぐに楽しめるぞ。

⬆色だけでなく、完全に顔を書きかえて別人（？）にすることもできる。

➡変更を保存すると、スタンプモーグリの姿が変化するぞ‼

⬅全身の毛色やパーツを変更して、モーグリを変身させよう。

ペン	ペンで描く。オプションで３種類の線の太さが選択可能。
消しゴム	描いた線を消す。オプションで３種類の線の太さが選択可能。
ライン	始点と終点を指定して、直線を引く。オプションで３種類の線の太さが選択可能。
塗りつぶし	指定した範囲を塗りつぶす。オプションで指定した範囲を消すことも可能。
四角	四角形を描く。オプションで四角の中を塗りつぶしたものも選択可能。
楕円	楕円を描く。オプションで楕円の中を塗りつぶしたものも選択可能。
ゴミ箱	描いた絵を削除する。選択範囲がある場合、その範囲内を削除する。
範囲選択	範囲を指定して、ペイントを行うエリアを指定する。範囲をスライドすると、切り取り移動が可能。
範囲コピー	範囲を指定してスライドすると、その部分を他の場所にコピーする。
範囲解除	選択した範囲を解除する。
反転	描いた絵を上下左右に反転させる。選択範囲があるときは、範囲内を反転させる。

けちらせキャラバンロード復刻版

懐かしのレースゲーム

ゲームキューブ版『ＦＦＣＣ』でも登場した、レースゲームの復刻版。モグスタンプを一定数集めるとプレイ可能となる。性能の異なる４種類のマシンから、１台を選んでレーススタート。ライバルをかわしてトップをめざそう。

⬆４台のマシンは、最高速度、加速性能、ハンドリングといった性能が微妙に違っている。

ラップタイム＆トータルタイム

現在の周回数／残り周回数

魔石

●前のマシンに炎を撃つ
●前のマシンに雷を撃つ
●後ろに氷を張る

現在の順位

後ろのマシンの位置

操作方法

十字ボタン	ハンドリング
STARTボタン	ポーズメニューの表示
Aボタン	加速
Bボタン	減速
Lボタン	魔石を使う
Rボタン	後ろを見る

物理攻撃

移動の次は、フィールドでのモンスターとのバトルについて解説していこう。まずは、もっとも基本的な物理攻撃の操作方法を説明しよう。

一瞬の油断が命取りのアクションバトル!

戦闘はアクション制。フィールドを歩いていると、地面や空中からいきなりモンスターが出現し、攻撃を仕掛けてくる。すばやい反応が大切だぞ!!

←モンスターの出現を確認したら、すぐ攻撃態勢に!!

←モンスターはこちらの準備など待ってはくれないぞ。

基本的な物理攻撃

通常攻撃

Aボタンで攻撃を行う。モンスターに与えるダメージは、装備している武器の攻撃力に応じて変化する。

←武器を使ったもっとも基本的な攻撃。ユーリィは連打も可能だ。

持ち上げ攻撃

オブジェクトのように、Yボタンでモンスターを持ち上げてから、Aボタンを押す。あるいは、持ち上げた状態からもう一度Yボタンを押し、壁などにぶつけてダメージを与える。

←持ち上げた相手に、Aボタンで宙返りキック。ガード不能の攻撃技だ。

➡壁にぶつけると、モンスターがアイテムを落とすこともあるのだ。

ふみつけ攻撃

ジャンプでモンスターの頭に飛び乗って、Aボタンを押すことで踏みつける。振り落とされる前に、2～3回で止めて降りるのがオススメ。

⬆十字ボタンで微妙にバランスを取りながら踏みつけていこう。

つかまり攻撃

空を飛ぶモンスターにジャンプでつかまり、Aボタンを押して攻撃する。Bボタンを押すと、つかまりを中断して地上に降りられる。

⬆振り落とされる危険があるので、連発はあまりしないこと。

レベルアビリティを使いこなそう！

キャラクターのレベルが上がってくると、レベルアビリティという技能を習得する。これらを使いこなせば、バトルはかなり有利になる。ちなみにレベルアビリティにはキャラ固有のものもあるが、ここでは全キャラ共通の物理攻撃系のアビリティのみ紹介する。

⬆同じアビリティでも、キャラによって覚えるレベルが異なることがある。

⬇覚えたレベルアビリティは、スタートメニューの項目でチェックできる。

主なレベルアビリティ

チャージアタック

Aボタンを押し続け、キャラが光った後にボタンを放すと発動する。SPを消費する攻撃だ。

⬅通常の武器攻撃よりも、広範囲の敵に大きなダメージを与えられる。

チャージブレイク

Aボタンを押し続け、キャラが２回光った後にボタンを放す。チャージアタックの強化版。

⬅SPの消費はチャージアタックよりも多くなるが、その分威力も大きい。

チャージガード

Aボタンの通常攻撃の一降り目、またはチャージ中にRボタンを押すことでガード姿勢を取る。

⬅モンスターの物理攻撃を完全にガードする。ただし魔法に対しては無効。

ガードカウンター

ガード中にモンスターの物理攻撃を受けると、自動的に反撃する。混戦中は特に便利な技だ。

⬅正面からのモンスターの攻撃に自動反撃！ 相手のスキを突きやすいぞ！

バトルのポイント その2

魔法攻撃

魔法は魔石を消費して発動する。そのため物理攻撃ほど多用はできないが、攻撃の要所に組みこんでやると、よりバトルを有利に進められるぞ!!

もっとも基本的な魔法(アイテム)の使用法

魔法(アイテム)は、ポケットパネルに魔石やアイテムが少なくとも1個ないと使えない。また、魔法の威力は魔法を使用するキャラクターや、敵の魔法防御の強さによって違う。

使用する魔石を選択

⬆まずは下画面のポケットパネルから、使用する魔石やアイテムをタッチする。

ターゲットリングを動かす

⬆Xボタンを押しながら、ターゲットリングを対象となる相手の場所に動かす。

Xボタンを離す

⬆リングを相手のところに移動させたら、押さえていたXボタンを放して魔法発動。

ポケットパネルアイテムの種類と効果

ファイアの魔石

炎属性の攻撃を行い、相手を火炎の状態異常にする。

ブリザドの魔石

氷属性の攻撃を行い、相手を氷結の状態異常にする。

サンダーの魔石

雷属性の攻撃を行い、相手を麻痺の状態異常にする。

ケアルの魔石

HPを回復させる。回復量は200。

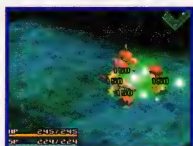
レイズの魔石

戦闘不能を治すと同時に、HPを少しだけ回復させる。

クリアの魔石

戦闘不能を除いた状態異常をひとつだけ治療する。

ポーション

効果範囲内のキャラのHPを150だけ回復させる。

エーテル

効果範囲内のキャラのSPを100だけ回復させる。

ポケットパネルアイテムの入手法

魔法を使うのに必要となるポケットパネルアイテムの入手法は４通り。魔石ショップでの購入、モンスターを倒して入手、宝箱やタルから、そしてリルティ族の錬金を使うかただ。

⬅魔石の元になる元素を入手できる場所なら、錬金で好きなだけ魔石が作れる。

⬅魔法を使う仕掛けのある場所に出現するモンスターは、魔石を落としやすい。

➡もっとも確実なのは魔石ショップ。魔法を多用するなら多めに買っておこう。

➡フィールド上にある宝箱やタルなどからも、魔石は入手することができる。

リングホールドで2つの魔法を同時に使える

同時に魔法をぶつけないと開かないスイッチや、１人のキャラでマジックパイルを使いたいときには、リングホールドを使おう。ターゲットリングを魔法をかけたい場所に固定して、もうひとつリングを出すことができるので、同時に２つの魔法を使うことができるのだ。リングホールドのレベルが上がれば、さらに多くの魔法を同時発動することもできる。

①最初にターゲットリングを出す

⬆使いたい魔石を選んでXボタンを長押ししてリングを出す。魔法をかけたい場所に動かしたらLボタンを押す。

②次のターゲットリングを出す

⬆さらにXボタンを長押しすると、新しいリングが出現する。Xボタンを押す前に別の魔法に選びなおすこともできる。

③2つの魔法を発動させる

⬆Xボタンを離すと２番目のリングの魔法が発動、Lボタンを押すと、最初に固定したリングの魔法が発動する。

バトルのポイント その3

状態異常とその対処法

状態異常はモンスターだけでなく、プレイヤーキャラクターにも発生する。そこで状態異常の種類と症状、そしてその対処法について解説しよう。

状態異常はモンスターの攻撃以外でも発生する

状態異常を引き起こす主な原因は、ファイア、ブリザドといった魔法やモンスター固有の特殊攻撃。しかし原因はそれだけではない。毒や炎の効果を持つ床なども原因となる。

⬇ボム系のモンスターは、状態異常の特殊攻撃を持つものが多い。

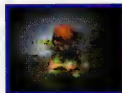
⬅色違いの地面は要注意。一歩踏み入っただけで状態異常が発生!!

各種状態異常

火炎

炎に包まれてHPが少しずつ減り続ける。

麻痺

移動以外のアクションができなくなる。

暗闇

周囲に暗闇の雲が張りめぐらされ、操作キャラクターの近くしか見えなくなる。

毒

HPが少しずつ減り続け、HPが減るたびにダメージのリアクションをとる。

グラビデ

移動とジャンプができなくなる。

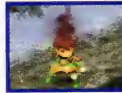
戦闘不能

HPが0になり、移動以外の行動が不能に。全員が戦闘不能でゲームオーバー。

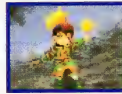
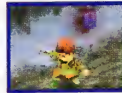
氷結

凍りついて行動ができなくなり、HPが少しずつ減る。ブリザドなどで発生。

スロウ

移動速度が遅くなり、魔法の詠唱に時間がかかる。ヘイストの魔法で対抗可能。

呪い

一定時間、ATK、DEF、MAGが半分になり、戦闘能力が大きく低下する。

気絶

一定時間、一切の行動ができなくなる。メイス系の武器攻撃で発生しやすい。

死の宣告

頭上に10秒のカウントが表示され、カウントが0になった瞬間、戦闘不能になる。

そうび特殊効果でバトルを有利に

基本的に戦闘不能以外の状態異常はクリアの魔法で治せるが、それ以外に状態異常になりにくくする方法もある。それはそうび特殊効果を利用することだ。そうび特殊効果は、状態異常対策だけでなく、戦力アップにも有効だぞ!!

⬆氷結系の状態異常攻撃を使う敵が多い場所では、氷耐性のある装備を選ぶ。

⬇氷結しにくくなるものや、氷結しても回復時間が早くなる効果がある。

主なそうび特殊効果

効果	内容
物理攻撃力アップ	物理攻撃力がアップする。
魔法攻撃力アップ	魔法攻撃力がアップする。また、ユーク族の武器攻撃の威力がアップする。
防御力アップ	防御力がアップする。
HPアップ	通常よりもHPが増える。
SPアップ	通常よりもSPが増える。
アーム強化	Yボタンで、より重い物が持ち上げられるようになる。
ボディ強化	ダメージを受けたとき、よろめいたり、転ぶことが少なくなる。
炎耐性アップ	炎攻撃に強くなる。
氷耐性アップ	氷攻撃に強くなる。
雷耐性アップ	雷攻撃に強くなる。
闇耐性アップ	毒、暗闇、死の宣告、呪いに強くなる。

シングルプレイでのみ有効な特殊効果もあるぞ!

そうび特殊効果には、シングルプレイ限定の効果も存在するのだ。白魔法を自動で使う「白魔の心得」のように、自分が操作していない仲間の行動に影響を与える効果がそれだ。

⬆HPが減った仲間に自動的にケアルを使う白魔の心得。強敵との戦闘が続くフィールドでは、特に便利なそうび特殊効果だ。

⬇自動的に攻撃魔法を使う黒魔の心得もある。魔石の消費が激しくなるので、ボス戦などに限定して使いたい特殊効果だ。

そうび特殊効果の詳細はP.141

バトルのポイント その4

種族の特徴を活かそう

使用する武器はもちろん、ステータスの成長や習得するアビリティなども種族ごとに異なる。彼らの特徴を活かした戦いかたを考えていこう。

モンスターや状況に応じて操作キャラクターを変えよう

ストーリーモードで使用する4つの種族は、武器や基本能力が大きく異なる。そのため得意な敵、不得意な敵も当然違ってくる。そこでバトルにおける種族ごとの特徴や、適した相手、戦いかたなどを解説するので、キャラ変更の目安にしてほしい。

⬆接近できない場所から攻撃してくる相手には、間接攻撃ができるキャラが有利。

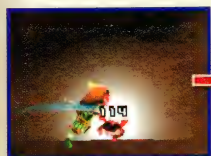
⬇弓攻撃ができるナッシュか、多少離れても攻撃できるアルハナーレムで戦おう。

クラヴァット族 ユーリィ 強力な連続攻撃が魅力！

物理攻撃力は全種族中トップで、Aボタン連打ですばやい連続攻撃が可能。ガードを多用する敵にはやや不利だが、ボスなどの手強い敵との戦闘はもちろん、多くの局面で主力として活躍できるキャラクターだ。

⬆チャージアタックは広範囲の敵をなぎ払う。混戦にも強いキャラだ。

⬅チャージブレイクは飛びこみ型で、ある程度上方にも攻撃が当る。

レベルが上がると連続攻撃回数が増加！

⬆連続攻撃の最初の一撃は、右から剣を振りおろす。

⬆続いて往復ビンタのように左から右へ振りかえす。

⬆さらに前方に小ジャンプして剣を振りあげる。

⬆そして振りあげた剣を勢いよく振りおろして終了。

ユーク族 アルハナーレム
魔法攻撃のエキスパート

防御力が低いので接近戦は不得手だが、魔法の威力は全種族中でも最強!! 離れた間合いをキープし、スキを狙ってマジックパイル（P.037）を使った強力な魔法を叩きこみ、状態異常に追いこんでしまおう。

⬆ポケットの所持数が増えて、魔法を多用できるようになると強いぞ!!

⬅防御力が低いので、通常攻撃を使う場合も離れた間合いを取ろう。

セルキー族 ナッシュ
弓を使った遠距離攻撃の名手

弓を使った攻撃の射程距離と、移動速度は全種族中トップ。接近ができないモンスターとの戦闘や、落下が気になる足場の悪い場所などの戦いで力を発揮する種族だ。

⬆離れた間合いから一方的に攻撃できる状況では、特に有利に戦える。

⬅レベルが上がると攻撃範囲が飛躍的に広がるのもナッシュの魅力。

リルティ族 ミース
攻撃力は低いが気絶させやすい！

物理攻撃も魔法もそれほど強くないものの、相手を気絶させやすいのがリルティ族のメリット。相手を気絶させて、マジックパイルにつなげるといった攻撃パターンがオススメだ。

⬅SP消費が少ないので、チャージアタックが多用できるのもリルティ族の特徴。

⬅相手を気絶させてしまえば、大がかりなマジックパイルも使いやすい。

バトルのポイント その5

覚えておくと便利なテクニック

最後にバトル関係のテクニックや、ちょっとした小技を紹介しよう。中でもマジックパイルは、バトルを有利に進める大きな助けになるはずだ。

ガードをするモンスターへの対処法

ガード中のモンスターには、武器を使った通常攻撃は通用しない。さらに場合によってはガードカウンターを食らってしまうこともある。そんなときの対処法を紹介しよう。

⬅モンスターがガード状態になったら通常攻撃は無効。他の攻撃に切りかえよう。

➡頭の上に乗っての踏みつけは、ガード状態のモンスターにもダメージを与えられる。

⬅魔法もガードでは防げない。状態異常に追いこめば、ガードされる心配もなくなるぞ。

➡どうしても通常攻撃で戦いたいときは、背後に回ろう。後ろからならガードが破れる。

持ち上げ攻撃をより有効に使うには?

持ち上げ攻撃には、アイテムをより多く入手できるメリットがある。しかし中には、重くて持ち上がらないモンスターもいる。そんなときは、そうび特殊効果のアーム強化を利用しよう。通常では持ち上げられないモンスターも、持ち上げられるようになるぞ!!

⬆重いモンスターを持ち上げようとすると、転んでしまうことがある。

⬇アーム強化のそうび特殊効果を利用すれば、重いモンスターも持ち上がる。

マジックパイルで魔法をパワーアップ！

魔石を使った魔法は、重ねて同時に発動させることで、より強力な効果を発揮する。これをマジックパイルという。例えばマジックパイルでファイアの魔法をふたつ同時に発動させると、より強力なファイラの魔法になるといった具合だ。強敵との戦闘では積極的に使ってみよう。

⬅まずはXボタンを押しながら、マジックパイルに参加させるキャラを下画面のキャラクターパネルでタッチする。

⬆ターゲットリングが白くなったら通常と同じように敵の側に動かす。

⬆選択キャラ全員の魔石を消費して、通常とは違う強力な魔法が発動!!

ターゲットリングのユニオンについて

リングホールドを使えば、1人のキャラでマジックパイルを使うことができる。その場合、2つのターゲットリングを接近させると、結合して青い1つのリングになる。これをユニオンと呼ぶ。ユニオンさせて魔法を使うと、ユニオンさせてない場合とは異なる魔法が発動することがある。なお下のファイジャの例は、リングホールド３の習得が必要とされる。

さらにファイアを4回同時に使う場合

ファイジャ

ファイガ+1

ファイラ+1とファイラの2つが発動

バトルのポイント その6

マジックパイル発動魔法

魔法を重ねてかけることで、威力が上がったり、まるで違う魔法が発動するマジックパイル。上手に活用すれば、強敵とのバトルで役に立つ！

組み合わせ魔法は自分ひとりでの重ねがけと、別のキャラとの連携のどちらでも発動。マジックパイルとリングホールドのふたつのアビリティを活用しよう。

←レベルアビリティが必要な魔法もある。

ファイラ　攻撃力 110

ファイア ×2

攻撃力そのものはファイアより低いが、効果のある範囲が広くなっている。ひとりでもカンタンに出せるぞ。

←ファイアの強化版で、効果が少し広い。

ファイラ+1　攻撃力 115

ファイア ×2（ユニオン）

ファイラの強化版で、ファイラにファイアを重ねがけすることで出せる。威力もこちらのほうが少し上だ。

←グラフィックはほとんど違いがない。

ファイガ　攻撃力 125

ファイア ×3

ファイア3つを重ねがけして発動する強力な魔法。攻撃範囲は広く、威力もファイラよりだいぶ高くなる。

←巨大な火の玉が発生。出すのもラク。

ファイガ+1　攻撃力 130

ファイラ+1 ×2

ファイガの強化版。ファイラ+1を重ねがけするときは、キャラ切り替えをあせらず行うことが重要だ。

←威力は、ファイガより少し高くなる。

ファイジャ　攻撃力 150

ファイア ×4

ファイア系の最上位魔法で、広い範囲にいる複数の敵に大ダメージを与える。発動にはちょっと時間が必要。

←4人でのマジックパイルですぐ出せる。

ブリザラ　攻撃力 90

ブリザド ×2

氷の結晶が敵を凍りつかせる、ブリザドの上位魔法。効果のある範囲はブリザドより広く、威力は少し低い。

←マジックパイルを使わなくても出せる。

ブリザラ+1　攻撃力 95

ブリザド ×2（ユニオン）

基本的にグラフィックはブリザラと同じで、威力が少しだけ上がる。リングトラップでひとりでも出せるぞ。

←ブリザラにブリザドを重ねがけしよう。

ブリザガ　攻撃力 105

ブリザド ×3

ブリザラの上位にあたり、ブリザドの攻撃力とかなり広い攻撃範囲を備えている。使いやすいのがポイント。

←出すのがわりとカンタンで、連発可能。

ブリザガ+1

攻撃力 110

ブリザラ+1 ×2

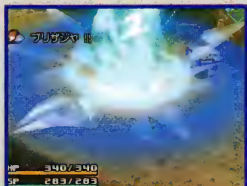
複数のキャラが絶対に必要なブリザラ+１の重ねがけ。攻撃力が少し上がるので、強敵に使っていこう。

↑出すのはタイミングがなかなか難しい。

ブリザジャ

攻撃力 130

ブリザド ×4

マジックパイルでカンタンに出せるブリザド系最上位魔法。ブリザガ+1をねらうならこちらがお得かも。

↑攻撃の範囲は、ここまで広くなる！

サンダラ

攻撃力 120

サンダー ×2

サンダーをふたつ重ねがけするだけのカンタンな魔法。攻撃力は単体のサンダーより少し低くなっている。

↑威力の代わりに攻撃範囲が広くなる。

サンダラ+1

攻撃力 125

サンダー ×2（ユニオン）

サンダラの強化版で、攻撃力がわずかにアップする。グラフィックや攻撃範囲はほとんど変わらないぞ。

↑リングトラップを併用してかけよう。

サンダガ

攻撃力 135

サンダー ×3

サンダーの魔石を３つ消費してかける、サンダラのさらに上位の魔法。威力も上がり、サンダーと同等に。

↑サンダラ以上の攻撃範囲を持っている。

サンダガ+1

攻撃力 140

サンダラ+1 ×2

サンダガの強化版で攻撃範囲は変わらないが、余計に魔石を使っているぶん攻撃力が少し高くなっている。

↑攻撃力以外は基本的にサンダガと同じ。

サンダジャ

攻撃力 160

サンダー ×4

驚くほどの効果範囲と攻撃力を備えたサンダー系の最上位魔法。サンダガ+1よりこちらを使うのが得だ。

↑画面でのエフェクトもかなり派手に。

ケアルラ

回復量 400

ケアル ×2

やや広めの範囲に回復効果をもたらし、回復量もケアルの倍。大ダメージを受けたときに使っていきたい。

↑中盤以降の強い敵との戦いで役立つ。

ケアルラ+1

回復量 500

ケアル ×2（ユニオン）

ケアルラの強化版魔法で、見た目や効果範囲は変わらないが、回復するHPの量が1.25倍になっている。

↑リングトラップを活用してかけよう。

ケアルガ

回復量 600

ケアル ×3

ケアルを3つ同時に使って放つ、強力な回復魔法。効果のある範囲はさらに広がり、回復量も600と多い。

↑ボスとの戦いもこれがあれば安心だ。

ケアルガ+1

回復量 800

ケアルラ+1 ×2

ケアルガの強化版で、HPの回復量は800とケアルの4倍に。効果のある範囲や見た目はケアルガと同じだ。

↑出すのが少し面倒なのが惜しいところ。

ケアルジャ

回復量 999

ケアル ×4

ケアル系では最上位にあたり、なんと999ものHPを回復できる。効果範囲も非常に広いとっておきの魔法。

↑全員が瀕死になったら迷わず使おう。

クリアラ

状態異常・SP回復

クリア ×2

状態異常をなおし、SPも30%回復するクリアの上位魔法。効果、範囲ともにクリアよりやや上だ。

↑SPを使いすぎたときに回復しよう。

クリアラ+1

状態異常・SP回復

クリア ×2（ユニオン）

SPの回復効果がわずかに上がった、クリアラの強化版魔法。お得感があまりないので、使いどころは少なめ。

↑クリアラよりSPの回復値が少し増加。

クリアガ

状態異常・SP回復

クリア ×3

クリアラの上位魔法で、さらに効果のある範囲が広がっている。SPの回復効果も、クリアラよりは上だ。

↑見た目にも効果範囲が広がっている。

クリアガ+1

状態異常・SP回復

クリアラ+1 ×2

クリアガの強化版。魔石をよけいに使うので、あまりひんぱんに使うことはない。SP回復値は少し高め。

↑リングトラップをうまく使って出そう。

クリアジャ

状態異常・SP回復

クリア ×4

クリア系の最上位魔法。SPの回復効果はかなりのもので、状態異常の回復よりはSP回復に使いたい。

↑レベルにもよるが、かなりのSPを回復。

アレイズ

蘇生

レイズ ×2

戦闘不能状態のキャラクターを復活させる。復活時のHPが最大値、SPが50%まで回復してくれる。

↑レイズよりHPが多い状態で復活。

アレイズ+1

蘇生

レイズ×2（ユニオン）

レイズ系の最上位魔法。復活時にHPが最大まで回復するのはもちろん、SPも75%回復してくれる。

↑一度に複数の仲間が倒されたら使おう。

バリア

防御アップ

ファイア＋クリア

ファイアとクリアを重ねがけすることで出せる、マジックパイルタイプの魔法。キャラの防御力がアップ!

↑防御力アップ効果の時間はわりと短め。

バリアガ

防御アップ

ファイラ+1＋クリアラ+1

ファイラ+1、クリアラ+1を重ねがけすると発生。効果のある範囲と時間はただのバリアより広い。

↑出すのは少し面倒だが、効果は高い。

スロウ

速度低下

ブリザド＋クリア

かかった敵の動きを遅くするシリーズおなじみの魔法。ブリザドとクリアの組み合わせで出すことができる。

↑モンスターもよく使ってくる魔法だ。

スロウガ

速度低下

ブリザラ+1＋クリアラ+1

効果範囲がかなり広がった、スロウの上位版魔法。ひとりでは出せないのでキャラ切り替えを活用しよう。

↑効果のある範囲が広がり、時間も長め。

ヘイスト

速度上昇

サンダー＋クリア

仲間のキャラクターにかけることで移動速度が大きく上がる。ダンジョンの危険地帯を駆け抜けるのに便利。

↑移動スピードが大幅にアップするぞ。

ヘイスガ

速度上昇

サンダラ+1＋クリアラ+1

効果が広くなった、ヘイストの上位魔法。必要な魔石の数が多いので、余裕のあるときに使おう。

↑一度かけておけばかなりの時間有効だ。

ホーリー

攻撃力 125

ケアル＋クリア＋レイズ

ケアル、クリア、レイズの回復系魔法3種類を重ねてかけるとホーリーに。攻撃力もそれなりに高いぞ。

↑アンデッド系のモンスターに有効だ。

グラビデ

重力

ファイア＋ブリザド＋サンダー

ファイア、ブリザド、サンダーの重ねがけで発動。ダメージ以外に、飛行型モンスターを叩き落す効果も。

↑空中を飛び回る敵にお見舞いしよう。

チャプター2

Single Play Scenario Capture

シングルプレイ シナリオ攻略

Chapter. 2

シングルプレイを迷わず進めるように、
マップ、チャートを交えながら
じっくり解説していく。

シングルプレイ シナリオ攻略 ページの見かた

シングルプレイ・シナリオ攻略は、大きく分けて「全体マップ」「攻略ページ」の２種類に分けられる。ゲームを進めるにあたって、必要なページを参考にしよう。

全体マップ

① タイトルと使用キャラクター

そのシナリオのタイトルと、実際にプレイヤーが操作するキャラクターを表記している。

② マップ攻略チャート

そのシナリオのスタートからボスまでの、ルートと行動手順をチャート化しているぞ。

全体マップ中の表記

全体マップ中で使用しているアイコンや、ルート、部屋のつながりなどの意味は以下の通り。

表記	意味
Room 1	全体マップ中の表記
------------	部屋のつながり
START	スタート地点
BOSS	ボスのいる場所

攻略ページ

① 攻略準備

マップ内で出現する敵や要注意モンスター、マップ全般で必要となってくるテクニックやアドバイスを紹介。

② ルーム攻略

各ROOMのマップを掲載。マップ上のオブジェはアイコンで表している。注意点をチェックで解説していく。

③ ボス攻略

ボスのデータを掲載し、倒しかたを伝授。ボスの基本的な攻撃パターンを解説し、具体的な対処法で攻略する。

ボスページの弱点の見かた

それぞれの属性の攻撃が、×はほとんど効かない、△は効きにくい、○は効きやすい、◎はよく効くということを意味します。

ROOM攻略アイコン一覧

各ROOMマップに記載されているアイコンは、それぞれ下記のような意味を持ちます

- セーブクリスタル
- モーグリ
- 宝箱
- タル
- 乗るスイッチ
- 方向を変えるスイッチ
- 矢で射る的スイッチ
- 鍵の台座をのせる台
- 鍵
- ファイアをぶつけるスイッチ
- ブリザドをぶつけるスイッチ
- サンダーをぶつけるスイッチ
- ファイアの魔石をのせるスイッチ
- ブリザドの魔石をのせるスイッチ
- サンダーの魔石をのせるスイッチ
- 動かせる岩
- マジックヘッド
- 氷のブロック
- ろうそく
- ポットマス
- 元素(ファイア)
- ワープゾーン
- 元素(ブリザド)
- 元素(サンダー)
- 風船
- ポットマス2
- 元素(ランダム)※
- CHECK 1 チェックポイント
- A 部屋のつながり

※ファイア、ブリザド、サンダー、ケアルの元素がランダムで現れる

しんじるちから

信じる力

ユーリィたちは、お父さんから薪割りのナタを貰い、裏山の洞窟探検に出発する。モーグリのスティルツキンたちが書いてくれる看板を頼りに、洞窟の奥へと進むのだ。

マップ攻略チャート

MAP CHART

Room1
モーグリにスタンプカードを貰い、カギの開けかたを教わろう。カギを持ち上げて、台座に置けば扉が開くぞ。

Room2
スティルツキンにバトルのやり方を教わろう。奥には最初の仕掛けのスイッチがある。飛び乗って扉を開けよう。

Room3
初めにブロックを押して道を作ろう。上部にあるスイッチに乗って岩を転がせば、道を塞いでいた壁が壊れるぞ。

Room4
部屋の中央にあるレバーに衝撃を与えよう。閉じていたふたつの扉が開いて、次の部屋に進めるようになるのだ。

Room5
ROOM5に来ると、入ってきた扉が閉じて戻れなくなる。この部屋にいる2体のスケルトンを倒せば、扉が開くぞ。

Room6
ROOM8に行くには、高い場所にあるカギが必要だ。トゲトゲ岩を壊してROOM7を経由し、カギを取りに行こう。

Room7
通常のジャンプでは届かない場所へ行くには、タルやブロックなどを利用して、足場を作って登るといいぞ。

Room8
ここのスイッチは、上に乗っても降りると戻ってしまう。ブロックをスイッチの上まで動かして、扉を開けよう。

Room9
左上に向かって進み、転がる岩の出るスイッチを押そう。カギは、台座付近のスケルトンを3体倒せば出てくるぞ。

Room10 Boss
ハカサソリは尻尾にクリスタルが付いている。尻尾での攻撃を避け、地面に刺さったところを攻撃するといいぞ。

Room10
Room11
BOSS
Room 9
Room 7
Room 8
Room 6
Room 4
Room 5
Room 3

ムー……P159へ
ボム……P159へ
スケルトン……P160へ
バット……P160へ
スケルトントン……P160へ

ボム

シリーズでお馴染みの炎のモンスター。火を吹く攻撃は、火炎の状態異常となり持続ダメージを受けてしまうぞ。ある程度HPが減ると自爆を仕掛けてくるので、すばやく倒そう。

⬅火を吹く攻撃を受けると、火が消えるまで継続的にダメージを受けてしまう。

➡ボムの自爆はダメージが大きい。倒せそうもない場合は、できるだけ離れよう。

One Point 戦闘、仕掛けの動かしかたを教わろう

初めての冒険なので、モーグリのスティルツキンたちが、基本操作を教えてくれる。仕掛けの操作方法などのほとんどは看板に書いてあるが、バトルやレイスアビリティなどは、モーグリが待っていて直に説明してくれる。セーブやマップの見かたは、チェリンカが簡単に解説してくれる。

➡スティルツキンたちが、冒険に役立つヒントを残してくれている。

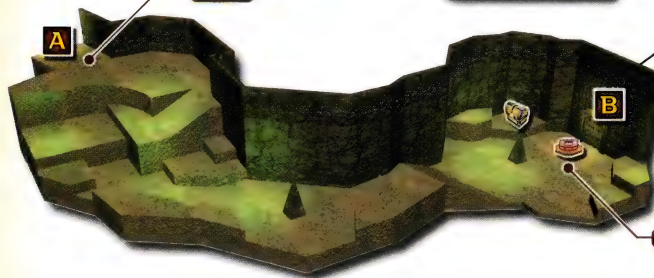
⬅ROOM8では、チェリンカがマップの見かたやセーブについて説明。

⬅レイスアビリティはSPを消費するが、かなりの大ダメージを与えられる。

洞窟の入口があるマップ。カギを開けると、洞窟に入れる。左上に行けば、セーブクリスタルのある自分の村に戻ることができる。

CHECK 2
A
B
CHECK 3

Room 2

Aに行くとROOM1へとつながっている。ROOM3へ進むには、Bへ向かおう。扉は、スイッチを押すことで、開けることが可能だぞ。

CHECK 1

カギの開けかた

初めに、モーグリからカギの開けかたを教えてもらえるぞ。カギはYボタンで持ちあげて、もう一度Yボタンを押せば、置ける。

⬅カギやアイテムなどは、Yボタンでもち運ぶことができるぞ。

➡置くときは、再度Yボタンを押そう。投げることも可能。

CHECK 2

戦いかたを学ぼう

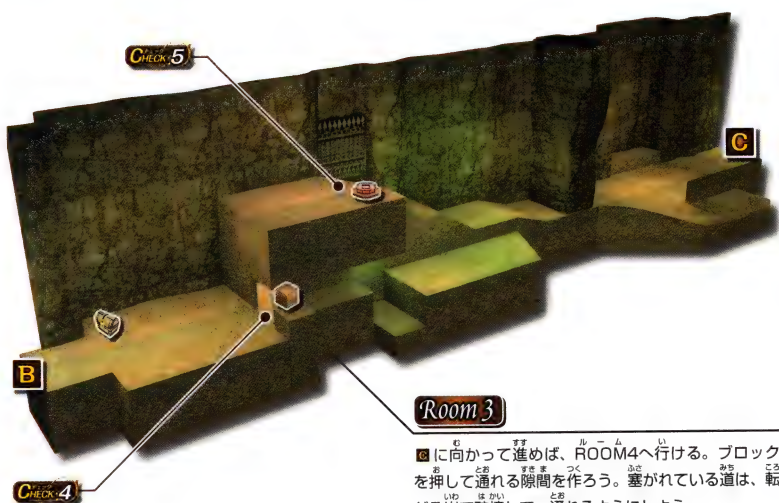
ROOM2に入ると、スティルツキンが、掴まり攻撃やレイスアビリティなど、バトルの方法を教えてくれるぞ。

CHECK 3

スイッチに乗ろう

赤いボタン型のスイッチは、上に乗ることで作動する。ジャンプしてスイッチに乗り、扉を開こう。

CHECK 5
C
B
CHECK 4

Room 3

C に向かって進めば、ROOM4へ行ける。ブロックを押して通れる隙間を作ろう。塞がれている道は、転がる岩で破壊して、通れるようにしよう。

CHECK 4

押したり引いたりできる塊

四角いブロックは押したり引いたりできる。動かすことによって通る隙間ができ、高いところへ行くときは、足場にしたりできるぞ。

←看板にあるように、ブロックを動かして、通り道を造ろう。

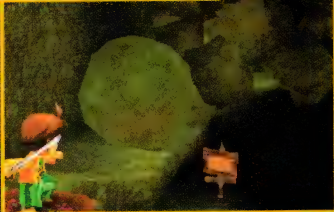
➡穴にブロックを落とせば、歩いて通れるようになるぞ。

CHECK 5

壁を壊せる大きな岩

道をふさいでいる壁は、大きな岩で壊すことができるぞ。左上にある、転がる岩の出るスイッチを押して、壁を破壊してしまおう。

←左上のスイッチを押すと、扉が開いて大きな岩が転がり出す。

➡勢いよく転がった大岩が壁を粉砕!! 通り道ができる。

Room 4

中央にスイッチがあり、四方に通路があるマップだ。C はROOM3へ戻り、また I がROOM8、J がROOM6、D がROOM5へとつながっている。

Room 5

D がROOM4、E がROOM6へとつながっているマップ。部屋に入ると扉が閉まり戻れなくなるが、敵をすべて倒せば開く仕掛けになっているぞ。

CHECK 6

衝撃を与え、仕掛けを動かそう

中央にあるレバー型のスイッチを攻撃して、仕掛けを動かすと、ふたつの扉が開くぞ。ムーも出てくるので、戦う準備をしておこう。

←レバー型のスイッチは、衝撃を与えると、作動する仕組み。

➡扉が開くと、それと同時に、扉の前にムーが現れるぞ。

CHECK 7

閉じこめられたら敵を倒そう

部屋に入ると同時に全ての扉が閉まり、閉じこめられてしまう。付近にスイッチが見あたらない場合は、近くにいる敵を倒してみよう。

←入ってきた扉が閉まって、戻ることができない状態になる。

➡この部屋にいるスケルトンを2体倒すと、扉が開くぞ。

Room 6

JはROOM4、EはROOM5から、HはROOM8へと。FとGはROOM7につながる。高低差があり、通常ジャンプでは行けない場所がある。

CHECK 8
宝箱を踏み台にして上に行こう

ROOM4から来ると、通常のジャンプでは、上に行けない。しかし、宝箱を踏み台にすると、上まで届くぞ。

CHECK 9
トゲトゲ岩は壊せるぞ！

ROOM7へ続く道は、触るとダメージになるトゲトゲ岩で塞がれている。この岩は、攻撃で壊せるぞ。

CHECK 10
ハシゴを降ろしてカギを運ぼう

ROOM7を経由すると、右上の高所に出られる。落ちても登れるように、中央にあるハシゴを降ろしてから、カギを台座まで運ぼう。

⬅スイッチを押しハシゴを降ろせば、ROOM7を通らずにすむ。

➡高所にあるカギを使って、ROOM8へ進む。

Fも Gも、ROOM6へつながっているマップ。Gは高所にあるので、右下辺りはハシゴがある。階段状の地形が多く、高低差が激しい。

CHECK 11

タルの中にはアイテムがあるぞ

白いタルの中には、宝箱のようにアイテムが入っている。タルを攻撃したり、放り投げたりして壊すと、中身を取りだせるぞ。

←白いタルを攻撃すると、宝箱と同様にアイテムが出てくる。

➡ジャンプで届かない場所で、足場にするとちょうどいい。

CHECK 12

タルやブロックを踏み台にして高いところへジャンプ

右下にある高台に上らないと次の部屋に行けない。タルやブロックを踏み台にしてジャンプを繰り返し、上部の通路まで進もう。

←タルを壊さずに、踏み台に使って、上ってもいいだろう。

➡ブロックを壁まで押すと、ジャンプがしやすくなるぞ。

Room 8

セーブクリスタルと、スタンプを押してくれるモーグリがいる。他の部屋へのつながりは、IがROOM4、HがROOM6、KがROOM9に。

Room 9

KがROOM8へ戻る道、MがROOM10、Lへ進むと、ROOM11のボス部屋へ行ける。ROOM10へ続く扉は魔石が必要。

CHECK 13 セーブクリスタルとモーグリ

セーブクリスタルでは回復とセーブができる。モーグリを持ちあげると、拾えずに消えたアイテムを落とすぞ。

CHECK 15 岩で壁を壊せ!

部屋の中央にある壁は、転がる岩で壊せる。少し離れているが、左上にあるスイッチを押せば、岩が出るぞ。

CHECK 14 ブロックでスイッチを押す

ROOM8の扉は、スイッチから降りると閉まってしまう。ブロックをスイッチに乗せ、押した状態にしよう。

CHECK 16 スケルトンを倒してカギを入手

高台のスケルトン2体と、扉の前にいるスケルトンの計3体を倒すと、ROOM11へ行けるカギが出てくる。

Room10

ROOM9から「ファイアの魔石」を使って来るマップ。部屋の中も、「ファイアの魔石」を使った仕掛けが多いので、持てるだけ貯めて来よう。

Room11

ROOM9とつながっている、ボスのいるマップ。部屋の四方には、回復アイテムが入った宝箱がある。ピンチになったときに開けよう。

CHECK 17

魔石を使ってろうそくに火を付けろ

部屋に入ると、ろうそくがいくつも立っている。すべてのろうそくに火を付けると、奥に足場が現れ上段に行けるようになるぞ。

⬅ROOM10に入るには、ファイアの魔法を使う必要がある。

➡ろうそくに火を付けるのも、ファイアの魔法を使う。

CHECK 18

アルハナーレムを連れてこよう

マジックヘッドは、ユーク族のレイスアビリティが必要。アルと行動を共にできるようになったら、来てみよう。

CHECK 19

ユーリィの前に現れた大きな魔物

柩に近づき、何かのスイッチを踏んでしまうユーリィ。大きな揺れの後に現れたのは、巨大な魔物だった。

※CHECK17と18は、魔法とアルハナーレムが必要なので初回訪問時は行けません。

霊廟に住まう巨大な魔物
ハカサソリ

HP 810 経験値 100

弱点	炎	○	氷	○	雷	○
気絶 △	時空	○	闇	○	聖	○

おすすめキャラクター ユーリィ

尻尾に赤いクリスタルが付いた、サソリのような魔物。背中に乗ったり、攻撃のスキを突いて尻尾のクリスタルを攻めよう。動きは遅めなので、ヒットアンドアウェイが効果的だ。

ハカサソリの攻撃パターンは4つ

攻撃パターンは、目から光線、カマを振る、前へ尻尾で刺す、背中へ尻尾で刺すの、4つある。すべての攻撃には、前兆があるので避けやすいぞ。

←目から光線を出す攻撃。光線に当たると、気絶してしまうぞ。

➡腕のカマを振り回す攻撃。当たるとかなり吹き飛ばされてしまう。

←顔の前に尻尾を突き刺す攻撃。前兆の行動は背中攻撃に似ている。

➡背中に乗っているときにする攻撃。尻尾で背中を刺してくる。

弱点の尻尾をねらって攻撃しよう

尻尾のクリスタルを攻撃すると、倍近いダメージを与えられるので、尻尾を集中的に攻撃しよう。顔の前に尻尾を出したときが、一番効率がいいぞ。

←顔の前に尻尾を突き刺してきたときが、大ダメージをねらえるチャンス。

➡序盤の内に、レイスアビリティで攻撃しておこう。ちなみに左の宝箱は、SP回復アイテムがある。

←ハカサソリの攻撃の届かない後ろ側に位置取りをして、地道にコツコツHPを減らすのもいいぞ。

Episode 2

街へ

レベナ・テ・ラ王都に用事のあるお父さんに付いてきた、ユーリィとチェリンカ。待ち合わせの3の刻まで、街の人と会話したり、ショッピングを楽しんだりしよう。

使用キャラクター

ショップリスト

モーグリ商会

品名	価格	品名	価格
体力のしずく	200ギル	ポーションポーチ	100ギル

武器・防具屋

品名	価格	品名	価格
薪割りのナタ	110ギル	木の槌	110ギル
ブロンズソード	130ギル	樫の槌	130ギル
木の杖	110ギル	見習い皮帽子	5ギル
樫の杖	130ギル	見習い皮鎧	10ギル
ウッドボウ	110ギル	ライフリング	60ギル
ショートボウ	130ギル		

魔石ショップ

品名	価格	品名	価格
ファイアの魔石	10ギル	レイズの魔石	20ギル
ブリザドの魔石	10ギル	クリアの魔石	10ギル
サンダーの魔石	10ギル	ポーション	10ギル
ケアルの魔石	15ギル	エーテル	15ギル

工房

品名	価格	品名	価格
見習いの武器	10ギル	妖精の赤い粉	10ギル
銅錬成	10ギル	妖精の青い粉	10ギル
銅	50ギル	妖精の黄色い粉	10ギル
銅の欠片	10ギル	妖精の緑の粉	10ギル
木の枝	10ギル	ひよっこの武器	10ギル

One Point

城下町のショップ

レベナ・テ・ラの城下町では4つのショップがある。次のシナリオに備え、装備や魔法、ポーションなどを買いそろえておこう。

←数に限りのあるアイテムは、少量ずつだが、シナリオごとに入荷されるぞ。

CHECK

3の刻を待ち、お父さんを捜そう

下記の写真の男と魔石ショップで会話をすると、3の刻になる。中央に戻りしばらく待って、お父さんを見かけたら、追いかけよう。

←魔石ショップと、この男との会話の順番は、逆でもいい。

→ユーリィたちに気づかずに、どこかへ行ってしまう。

約束の時

待ち合わせの場所に来ない父親を追いかけ、旧市街へ進むユーリィとチェリンカの2人。街の住人たちも危険だと話す旧市街は、完全に魔物たちの巣窟となっていた！

見捨てられた街

使用キャラクター

ユーリィ　アルハナーレム　ナッシュ　ミース

Room 8

BOSS

Room 5

Room 4

Room 6

Room 9

Room 7

マップ攻略チャート

MAP CHART

Room1
左下にある台座に「ファイアの魔石」を使って仕掛けを解除したら、その先のROOM2へ進めるようになるぞ。

Room2
まずは先にROOM3に立ちよろう。ストーリー攻略には影響しないが、高価なアイテムがたくさん手に入るのだ。

Room3
赤いタルを利用してスイッチの仕掛けを解除。台座は魔法を同時使用すれば、宝箱の場所へ行けるようになるぞ。

Room2
右上にある台座に「ブリザドの魔石」をセットして扉を開放。そこから先に進むとROOM1の上層部に出るぞ。

Room1
まずは扉の近くにある木箱を下に落として近道を作成。その後ファイアでろうそくに火をつけて先へ進もう。

Room4
レバーを叩いてスイッチを切りかえると赤と青の箱が交互に浮上する。モンスターを倒して台座のカギを入手。

Room5
最初の台座にブリザドの魔法を、次の台座にファイアの魔法を使って、足場を動かせばROOM6へ進めるぞ。

Room6
井戸か中央の巨大な穴に落ちれば地下のROOM7へ行ける。「ファイアの魔石」がある場合は直接ROOM9へ進めるぞ。

Room7
出現する敵をすべて倒すと移動する床が起動。床に乗ってROOM6に戻ると通常ジャンプでは届かない場所に出る。

Room6
スイッチに剣を突きさすと扉が開くぞ。隣にある台座は、ファイアの魔法を使うと移動する床が起動するのだ。

Room9
並んでいる３本のろうそくに火をつけ足場を確保したら、奥にある2つの台座に魔石をセットして先へ進もう。

Room5
ブリザドの魔法で足場を確保してからカギを入手。カギを台座にセットすれば、ボスのいる部屋へ行けるぞ。

Room8Boss
ベヒーモスが襲いかかってくるぞ！ 部屋に入る前に、ROOM5のセーブクリスタルでセーブしておこう。

出現モンスターリスト MONSTER LIST

ゴブリン …………P160へ

スケルトン …………P160へ

ムー …………P160へ

プリン …………P161へ

リザードマン …………P160へ

デカプリン …………P161へ

PICK UP 要注意モンスター

プリン

物理耐性が高いので、剣で攻撃してもあまりダメージを与えることができないぞ。魔石がないときは無理に戦わないほうが無難だ。

⬅動きは遅いので、間合いを取ってから魔法や火薬タルで攻撃しよう。

One Point

魔石が使えるようになる！

エピソード2からショップやマップ攻略中に魔石が登場。魔石を敵に向けて使うとさまざまな魔法が発動するぞ。マップの仕掛けを解除するときにも使う重要なアイテムだ。

⬅物理攻撃をガードしてくるモンスターに対しては、魔法攻撃が有効だぞ。

⬆魔石はそれほど高くないので、お金に余裕があれば、ショップで満タンにしておこう。特にケアルは必須。

One Point

水に落ちるとHPが…！

このマップには、足を踏みはずすと水に落ちてしまう場所が何か所かある。水に落ちても戦闘不能にはならないが、HPが一定量減るので、むやみにジャンプするのは控えよう。

⬅水の中にいると、HPがガンガン減っていく。すばやく脱出するようにしよう。

⬆水に落ちると、最後に立っていた場所からやり直し。何度も落ちるとあっという間にひん死状態だ！

CHECK 1

Room 1

まずはCHECK1の仕掛けを解除。Bから ROOM2へ行き、Aから戻って来ればOK。最終的にはCHECK2の仕掛けを解除して、Cを通れば先に進めるぞ。

CHECK 1 ファイアの魔石で扉を開けよう

この扉は、台座の上に浮いている球体に特定の魔法を命中させれば開く仕掛けだ。球体の色は対応する魔石の色を表しているぞ。

⬅近くにいる敵を倒せば「ファイアの魔石」が手に入るぞ。

➡リングが台座に合わさったら、魔法を発動させよう。

HP 144/144
SP 122/122

CHECK 2 ろうそくに火をつけると…!?

行き止まりにあるろうそくに火をつけるとCの扉が開くようになっている。CHECK1と同じように「ファイアの魔石」を使えばOKだ。

⬅Aの扉の近くにある木の箱を落としておくと近道になるぞ。

➡ろうそくに火がつくと、連動して真下にある扉が開く。

Room 2

先へ進むだけなら、CHECK3をすましてＡに行けばOK。ROOM3は特に立ちよる必要はない。ただしROOM3には宝箱がたくさんあるぞ。

CHECK 3 台座にブリザドの魔石をセット

何も乗っていない台座には、特定の魔石を乗せると仕掛けが解除されるようになっている。ポケットパネルから魔石を取りだして乗せてみよう。

←台座の色が青色なので「ブリザドの魔石」が正解。

↑あとは台座に近づいて投げるだけ。ある程度位置がズレても、微調整してくれる。

CHECK 4 スイッチは2か所同時に！

スイッチの上に乗ると扉が開く仕掛けだが、2か所あるスイッチを同時に押さなければならない。右下にある赤いタルを利用してスイッチを押そう。

←先に赤いタルを乗せて、もう片方のスイッチへ。

↑赤いタルを壊してしまったときは、一度外に出て入り直せば、もとに戻っているぞ。

Room 3

宝箱がたくさんあるので、急いでなければこの部屋にも足を運ぼう。Eの扉はこちら側からは開かず、ROOM9から解除可能。一度扉を開けると近道になる。

CHECK 6
D
E
CHECK 5
CHECK 4

CHECK 5 リングホールドで魔法を発動

並んでいるふたつの台座は、両方の球体を同時に破壊する必要がある。どちらかひとつだけ破壊しても、すぐにもとに戻ってしまうぞ。

←まずはリングホールドで片方の台座に魔法をセットする。

➡Xボタンをはなすと同時に、もう片方の台座に魔法を発動。

CHECK 6 敵をすべて倒すと宝箱が!

CHECK4の扉から中にある宝箱は、開けるごとに敵が出現する、出現した敵を倒していくと最終的にCHECK6の位置に宝箱が出現するぞ。

←入手した宝箱のすぐ近くに敵が出現するようになっている。

➡宝箱はクリア、レイズ、ケアルのポケットが入っている。

Room 4

CHECK8をすませて F の扉を開けると、先に進めるようになっている。しかし所々に通常ジャンプでは届かず、移動できない場所があるのだ。

CHECK 7 レバーを叩いてスイッチを切りかえよう

スイッチを切りかえると、床や水中に仕掛けられた箱が動くぞ。箱には赤と青の2種類があり、交互に動くようになっているのだ。

←Fの扉前に行くには、右上の赤い箱に乗れば1回で行ける。

➡4つあるレバーを駆使し、赤と青を切りかえて進もう。

CHECK 8 敵を倒してカギを入手

CからFの扉まで全ての敵を倒すとCHECK8の位置にカギが出現する。このカギを扉の横にある台座にセットすれば先に進めるように。

←CHECK8にカギが出現するが、通常ジャンプでは届かない。

➡逆側から赤と青の箱を切りかえて、ぐるりと回りこもう。

この部屋はボス戦の手前となる部屋だ。CHECK9をすませてからHへと進み、Hから戻ってくると、ボスがいるGの部屋へと行けるようになるぞ。

CHECK 9 魔石スイッチで床を動かそう

台座の仕掛けを解除すると、目の前にある床が移動して向こう側に行けるようになる。台座の色に合わせて最適な魔石を使おう。

←床は定期的に行ったり来たりするので急がなくてもOK。

➡最初はブリザド、次にファイアを使って床を動かそう。

CHECK 10 カギを手に入れたらボス戦へ!!

青の台座にブリザドを使って床を動かしたら、途中に落ちているカギを拾ってGの台座にセットしよう。いよいよボスとの戦いだ!

←台座の左ナナメ前にカギが落ちている。とり忘れないように。

➡台座にカギをセットしたら、念のためセーブをしておこう。

Room 6

Lが最終的な目的地。「ファイアの魔石」があるならROOM7に行かずとも先へ進める。魔石がない場合は、ROOM7を通るとLの前に出られるのだ。

CHECK 11 井戸の中へ入れるぞ

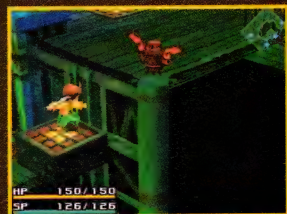
CHECK11にある井戸の中へ落ちると地下のROOM7へ行ける。ただし行かなくても攻略は可能。また地下にある宝箱は、現段階では入手できないので無視しよう。

←井戸以外にも、部屋の中央にポッカリ空いた穴へ落ちると地下へ行けるぞ。

CHECK 12 鉄のスイッチは剣を突きさせばOK!

CHECK12にある鉄のスイッチは、普通に飛びのっただけでは反応しないので、ジャンプ中にAボタンを長押しして剣を突きさそう。するとスイッチが押しこまれてLの扉が開くぞ。さらに近くにある赤い台座の仕掛けも解除して、横にある床を作動させよう。

↑鉄のスイッチの真上に飛んだらAボタン長押し。下突きをくり出すのだ!

↓ファイアの魔法で床が作動。この床に乗れば、そのままLまで行けるのだ。

こちらに来るだけならば、ROOM 6の井戸か中央の穴に飛びこめばいい。K から上に行くには特定の条件を満たす必要があるが、J はいつでも利用可能だ。

CHECK 13 敵をすべて倒して床を稼動

すべての敵を倒すと、K の位置に上下に移動する床が降りてくる。ただしこの床は一度外へ出ると、停止するようになっているのだ。

←敵は左下に3体出現する。ガードされないように確実に攻撃。

→止まった床はもう一度すべての敵を倒すと動きだすぞ。

CHECK 14 ミースがいれば宝箱が手に入るぞ！

この部屋の宝箱は水に阻まれて、この時点では入手できない。しかしミースがいるとポットを使って向こう岸に渡れるようになるぞ。

←ミースを操作して、翼のマークがある床でポットをセット。

→ポットにつかまって空中を移動すれば向こう岸に！

Room 8

街の最深部に位置する部屋。見捨てられた街のBOSS・ベヒーモスとのバトルが発生。

BOSS

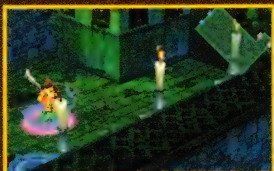
G

Room 9

先へ進むルートはIの扉。MとEのルートは通れるようにしておくと、再度来たときに近道となる。できればすべての道を通れるようにしておこう。

CHECK 15

3本のろうそくに火をつけよう

CHECK15にある3本のろうそくに火をつけると、向こう岸に渡るための床が出現する。このろうそくは1本ずつ火をつければOK。

←ただし時間をかけると火が消えるので連続して火をつけよう。

➡床が出現すると同時に、敵が出現するので油断は禁物。

CHECK 16

魔石をセットして先へ進もう

Iの扉の横にあるふたつ台座に魔石をセットすると先へ進めるようになる。魔石は近くの宝箱か、デカブリンを倒すと手に入るぞ。

←黄には「サンダーの魔石」を、赤には「ファイアの魔石」だ。

➡Eの扉を開けておくと、もう一度来たときの近道になる。

足踏みひとつで大地が揺れる!!
ベヒーモス

HP 1360 | 経験値 200

弱点	炎	○	氷	○	雷	○
気絶	×	時空	○	闇	○	聖	○

おすすめキャラクター ユーリィ

ベヒーモスは動きが遅く、ジャンプもしないがATKが高い。さらに遠距離攻撃技もいくつか持っているので、離れているからといって油断をしていると手痛い一撃を食らうぞ!

前足を上げたらすぐに逃げよう

前足を上げたら、踏みつけ攻撃が来る合図。威力は高いが、攻撃が来るまでしばらく余裕があるぞ。動作を見極めて、ベヒーモスから離れよう。

⬅真正面だけでなく横でも攻撃が当たるので、中途半端に近づくのが危険。

氷のブレスに当たると命取り!

氷のブレスはかなりのダメージを受けるうえ、氷結状態になってしまう。身動きできないところに連続攻撃を受けるとあっという間に戦闘不能だ!

⬅射程距離は短いが、しばらく地面に残っている。絶対に触らないように。

ひっくり返してお腹を攻撃!!

ベヒーモスは魔法攻撃を受けると、高確率で体がひっくり返るようになっている。魔法で与えるダメージは大したことないが、ひっくり返ると一定時間動けなくなり、さらにクリスタルが隠れているお腹が丸出しになるのだ。ただし、ひっくり返っている間に魔法を当てても効果はないぞ。

⬆使う魔法は何でもいいので、間合いを調節して確実に当てよう。

⬇魔法が命中した直後に、ベヒーモスの体がひっくり返った!

⬅もとに戻るまでしばらく時間がある。このスキに攻撃を加えよう。

アルと一緒に

アルの研究を手伝うために、ヴァール山へデカモーグリ草を取りにいくことになったユーリィたち。アルと協力しながら、険しい山の頂上をめざして進んで行こう。

マップ攻略チャート

MAP CHART

Room1

キャラチェンジ、マジックパイル、アルのレイスアビリティのチュートリアルがある。ゲートを開けて進もう。

Room2

右をめざして進んでいこう。途中にあるマジックヘッドを使ってツタを出せば、高い壁も登れるようになるぞ。

Room3

ジャンプでは渡れないような場所がある。マジックヘッドを使って、足場を出してから進んでいこう。

Room4

ここもマジックヘッドを使って進むことになる。上下に移動する足場を出現させ、それに乗って上方面へ。

Room5

セーブできるクリスタルがある。魔石の入った宝箱やスタンプを押してくれるモーグリも見おとさないように。

Room6

他のROOMと同じように、マジックヘッドで足場を出しながら進んでいく。

Room7 Boss

中央にあるデカモーグリ草を、Yボタンで引きぬけば目的は達成。その後、出現したボスと戦うことになる。

シングルプレイ・シナリオ攻略

BOSS
Room 7
Room 5
Room 6
Room 4
Room 3

出現モンスターリスト

PICK UP 要注意モンスター　ゴブハンマー

ハンマーの攻撃をくらうと気絶してしまうので非常に危険。離れて様子を見て、相手の攻撃が空振りしたスキに一気に攻めていこう。

⬅攻撃力も高く、厄介なモンスター。他の敵よりも最優先で退治しよう。

One Point

プレイヤーキャラの切りかえ＆マジックパイル

ユーリィとアルの2人で進むことになるぞ。下画面のキャラをタッチして、切りかえながら進もう。また、2人で同時に魔法を発動するマジックパイルも使えるようになる。

⬅仲間がはぐれたときは、Lボタンを押せば近くに呼びよせられるぞ。

⬅⬆マジックパイルは強力だが、魔石も人数分消費する。魔石の数に余裕があるときだけ使おう。

One Point

アルのレイスアビリティを使いこなそう

マジックヘッドを見つけたら、アルのレイスアビリティを使って周囲を見わたしてみよう。必ず発動できる仕掛けが近くにあるはずだ。足場やツタなどが現れて先に進めるようになるぞ。

⬆Rボタンを押すと、下画面に点線で表示される仕掛けが見つかるはずだ。

⬆マジックヘッドから点線部分に向けてスライドで線を引くと仕掛けが発動。

⬆魔石があれば、そこから魔法を発動させることもできる。威力は絶大だ。

Room 2

高低差がある広いマップだ。空中を飛び回るバットには、アルの通常攻撃を使って中距離から攻めるか、ジャンプでしがみついてから攻撃しよう。

Room 1

上の高台に行くのには、ROOM2から回り道をするか、仲間の上に乗ってジャンプすればいい。宝箱はないが、モーグリ草を見つけることができる。

CHECK 1

マジックテイルで火をつけよう

マジックキャンドルに火をつけるとゲートが開く。チュートリアルをすませていれば、自動的に開く。マジックテイルを利用しよう。

←オレンジ色のマジックヘッドは、火をつける効果があるぞ。

➡近くにある「ファイアの魔石」を使ってもいいぞ。

CHECK 2

雪崩で埋まった入口は無視しよう

雪で塞がっている道は、今はどうやっても通ることができない。ここは無視して、右下側の道のCを通ってROOM3へ向かおう。

CHECK 3

マジックテイルでツタが出現

マジックヘッド付近でアルのレイスアビリティを使うと、上へ登るツタが出現するぞ。

←上に戻りたいときは、このツタを登っていくといいぞ。

Room 3

ヴァール山ではもっとも広いマップ。CのROOM2から来たらまず下に降りて宝箱を回収しよう。その後は、マジックヘッドのある場所をめざして進んでいくようにすればいいぞ。

CHECK 4 モーグリ草を抜くと敵が出現

モーグリ草はYボタンで引きぬけ、素材として入手できる。抜いたときに敵が出現することもあるぞ。

CHECK 5 火をつけると岩をどかせる

マジックキャンドルに火をつければ、岩をどかせる。タルの中身と、モーグリ草を取ることができる。

CHECK 6 マジックテイルで足場を作ろう

アルのレイスアビリティを使って進むことになる。マジックヘッドから線を引いて、点線で見えている足場を実体化させればいい。

←マジックテイルのやりかたをここで練習しておくといいぞ。

→マジックヘッドが画面内にないと仕掛けを作動できない。

Room 5

セーブクリスタルのある小さな部屋。ハシゴを登った先にある、5つの宝箱の中身はすべて魔石。魔石が充分あるなら取りに行く必要はないだろう。

E
CHECK 10

Room 4

狭い足場が多い。仲間とはぐれやすいので、こまめにLボタンを押して合流するようにしよう。ひとりでゴブリンたちを相手にするのは厳しいぞ。

CHECK 7
看板を足場にして登ろう

ジャンプでは届かない場所にある宝箱。仲間の頭に乗ってもいいが、近くの看板に乗れば楽に取れるぞ。

CHECK 8
動く足場を出現させよう

ここもマジックヘッドの近くに仕掛けがある。上下に動く足場が出現するので、それに乗って上へ行こう。

CHECK 9
ここにも動く足場が出現

おなじみのマジックヘッド。上へ進むには、どちらか一方の足場を出すだけでもOK。

CHECK 10
セーブとスタンプを忘れずに!!

セーブはもちろん、近くにいるモーグリにも話しかけておこう。スタンプがもらえるぞ。

↑モーグリは、クリスタルの右側にいるぞ。

↓魔石が欲しいなら宝箱も取っておこう。

Room 7

ヴァール山の山頂。まずはマジックテイルでデカモーグリ草のある場所への足場を出現させよう。ボス戦もこの部屋だ。

Room 6

ここまでくれば、マジックテイルの使いかたにもだいぶ慣れてきているはず。特に新しい仕掛けなどはないぞ。

CHECK 11 マジックヘッドの周囲を見わたそう

ここもおなじみのマジックテイルで足場を出現させていく。マジックヘッドからやや離れた場所にある仕掛けが多いので、Rボタンを押したあと、十字ボタンでよく周囲を見わたしてみよう。

⬆十字ボタンで画面を動かさないと、発見しにくい足場もあるので注意しよう。

➡マジックヘッドは頭部分が画面に入るように。

⬅ボスの部屋に行くには、3つの足場を出現させればいい。

CHECK 12 モーグリ草を抜くとボスが!!

ROOM7の中央には、たくさんのモーグリ草に囲まれてデカモーグリ草が生えている。デカモーグリ草を引っこ抜くと、ボスのズーとのバトルになるぞ。

⬅まず周りに生えているモーグリ草を、先に全部抜いてしまっておくといいぞ。

アルのジャンプ攻撃を使って攻めていこう!!

ズー

HP 1920 | 経験値 300

弱点	炎	○	氷	△	雷	○
気絶	△	時空	○	闇	○	聖	○

おすすめキャラクター アルハナーレム

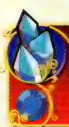
巨大な鳥のモンスター。弱点は頭のクリスタルだ。常に空を飛んでいるので、ユーリィの連続攻撃は決めにくい。アルのジャンプ攻撃で、少し離れた場所から攻撃するといい。

ズーの攻撃中のスキを見つけよう

激しく羽ばたいてキャラを吹き飛ばす突風、低空飛行で突進してくる体当たり、上空からいきなり落ちてくる急降下などが主な攻撃方法。突風攻撃のときと急降下のあとは大きなスキができるので、この間に頭をねらっていこう。体当たりしてきたときは、攻撃せず素直に逃げるのが得策だ。

⬆風で崖下に落とそうとしてくる。ズーの方向に進みながら攻撃だ。

⬇ズーが空へ舞いあがったら急降下の前ぶれだ。すぐに離れよう。

⬅ズーの体は大きいので避けにくい。横側へ逃げるようにしよう。

仲間のHPにも常に注意しておこう

ふたり以上で戦うときは、仲間のHPにも気を配ろう。「ケアルの魔石」か「ポーション」を常に使える状態にしておき、危ないときはすぐ回復だ。

⬅仲間は崖下に落ちたりしてダメージを受けることも多い。早めに回復しておくといいぞ。

マジックテイルで足場を広げよう

ズー戦では周囲の足場のないところに落ちてもダメージを受ける。マジックテイルを使えば、隣の小島にも行けるようになるので戦いやすくなるぞ。

⬅バトルが始まったら、早めにマジックテイルを使って隣の小島に行けるようにしておこう。

冒険へ

平和な村で、突然起きた悲しい事件。それから時は過ぎ、ユーリィとチェリンカも成長した。ふたりは昔の仲間を捜すため、再びヴァール山へ向かうことになるのだ。

ヴァール山（2回目）

使用キャラクター

ユーリィ　アルハナーレム　ナッシュ　ミース

Room 7 BOSS

Room 6

Room 5

Room 4

Room 3

Room 2

Room 1 START

マップ攻略チャート

MAP CHART

Room1
ヴァール山のマップの大半は、以前来たときと同じものだ。ゲートはすでに開いているはずなので、先へ進もう。

Room2
1回目に来たときは通れなかった道を進んでいこう。ROOM8へは、アルを仲間にした後に行けるようになる。

Room3
持ち上げて動かすことのできる、氷のブロックがあちこちにある。これを足場にして進んでいこう。

Room4
押して動かすことのできる大きな鉄塔がある。これを動かし、落ちる足場の下に置いて支えにしよう。

Room5
つかんで動かすことのできる、大きな岩場がある。これを引いて動かせば、道ができて進めるようになるぞ。

Room6
ここも動かせる岩場がある。氷のブロックを足場にして上へ登れば、ボス部屋へ行けるようになるぞ。

Room7 Boss
ボスが出現する小部屋。ボス戦以外には、特にイベントは起きない。準備を整えてから中に入ろう。

Room 12

Room 10

Room 11

Room 8

Room 9

出現モンスターリスト MONSTER LIST

PICK UP 要注意モンスター

サンダーボム

HPが減ると自爆する点は他のボムと同じだが、自爆時のダメージが非常に大きい。雷属性の攻撃をしてくるので、麻痺にも注意だ。

⬅自爆は大ダメージ。体が点滅し始めたら、急いで倒すようにしよう。

One Point

成長したユーリィの旅が始まる

ヴァール山（1回目）をクリアした後、村に帰るとアルが仲間から外れ、再びユーリィひとりを操作することになるぞ。その後、仮面をつけた謎の男・チャスペルが登場するイベントが発生する。

➡突然の急襲。チャスペルはこの後、何度もユーリィたちの前に立ちふさがる。

⬅ラトフとチャスペルの間には、過去に何らかの因縁があるらしいのだが…？

⬅イベント後、物語の舞台は数年後の世界に移る。成長したユーリィたちが主人公になるぞ。

⬆次の目的地はヴァール山。今度はひとりで行くことになるので、以前よりも少し厳しい戦いになるぞ。

One Point

ユーリィの装備が変更される

ユーリィが成長すると、体の防具が「旅立ちの服」に変わる。また、「見習い皮帽子」など、「見習い」と名前がつく防具は装備できなくなるのだ。武器やアクセサリーは、以前と同じものが装備できる。

⬅「見習い」装備は使うあてがないので、街などで売ってしまって構わない。

One Point

レベナ・テ・ラのお店に行くときは慎重に!!

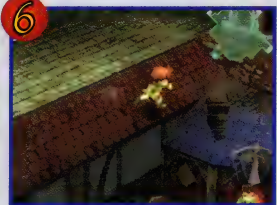
ヴァール山に行く前にレベナ・テ・ラで準備をしよう。ただし、あちこちにいる神殿の警備兵に見つかると、街の入口に戻されてしまうぞ。兵士に見つからないルートは下を参照だ。

1 ↑まずは街の入口から右へ進もう。階段は通らずに、細い道を行くのだ。

2 ↑緑の細い道を渡ったら上へ。セーブクリスタルのある場所まで行けるぞ。

3 ↑次はクリスタルから右上へ進み、城へと続く階段を登っていこう。

4 ↑階段は登りきらずに、この場所でジャンプして上の道へ行こう。

5 ↑そのまま左へ進んでいけば、モーグリ商会のある場所まで行ける。

6 ↑武器屋・工房・魔石ショップに行きたいときは、下に降りればOKだ。

One Point

ヴァール山・1回目との違い

2回目のヴァール山では、新たなモンスターが出現するほか、1回目では行けなかったマップも登場する。1回目でも行けた場所は、2回目でもほぼ変化していないぞ。

←新たな道が開けている。今回、アルはいないので慎重に進もう。

→スノームーの代わりにニードルタートルが出現することも。

Room 1

ヴァール山1回目のときのROOM1と、まったく同じマップ。マジックヘッドの仕掛けはすでに解いてあるので、ユーク族のアルがいなくても先に進めるようになっている。

Room 2

ここも1回目のROOM2と同じ構成。ただし、ニードルタートルなど、以前は出現しなかったモンスターが登場するので油断は禁物だ。

雪崩で通れなかった道を行こう

1回目のときは雪崩で埋まっていた道が、通れるようになっているぞ。ROOM8方面へは最初は行けないので、ここを通っていこう。

氷のブロックを足場にしよう

氷のブロックは、持ちあげて好きな場所に運ぶことができる。足場にして上へ進もう。

⬅置く場所を間違えたときは、一度マップの外に出るといいぞ。

CHECK 3 鉄塔を奥まで押していこう

この大きな鉄塔は、押したり引いたりして動かすことができる。まずはこれを押して、足場の影があるところまで運んでいこう。

⬅動かす前に、近くにいるモンスターを倒しておくように!!

➡モンスターを倒したら、鉄塔を黒い影のところまで移動。

Room 4

ここも高低差の激しいマップ。動かせる鉄塔や、落ちる足場などの仕掛けがあるぞ。マジックヘッドの上にある宝箱を取るときは、一度マップの一番上まで登る必要がある。

Room 3

高低差があるため、見た目よりも広いマップ。サンダーボムが出現するぞ。左上にある宝箱を取るためには、氷のブロックを足場にしよう。

CHECK 4 落ちる足場を渡って向こう岸へ

この足場に乗ると、下まで落ちていってしまう。先ほど動かした鉄塔を支えにして進もう。

←ギリギリのところでジャンプしないと向こう岸へは行けない。

CHECK 5 アルがいなくても足場を渡れる

狭い足場が続く。マジックテイルで足場を出せるが、普通のジャンプでも渡れるぞ。

←慎重に進めば、ユーリィひとりでも宝箱のある場所まで行ける。

CHECK 6 敵を全滅させるとブロックが!!

ここへ来ると、ゴブハンマーやサンダーボムの群れが出現。囲まれると厄介なので、1体ずつ集中攻撃で倒していこう。全員倒すと、氷のブロックが出現するぞ。

←ゴブハンマーに気絶させられないよう注意しよう。先に倒しておけば安心だ。

Room 5

小さめのマップなので、ROOM6へはすぐ行けるが、宝箱の回収も忘れずにしよう。

CHECK 8
F
CHECK 7
E
G
×4
CHECK 9
CHECK 10
F

Room 6

ボス部屋直前の小さなマップ。ボスはかなりの強敵なので、セーブは必ずしておこう。

Room 7

ボス部屋。マジックヘッドがあるが、ユーリィひとりのときは使うことはないだろう。

BOSS
G

CHECK 7
岩を手前に引っぱろう

ROOM4の鉄塔と同じく、押したり引いたりできる岩場がある。これを手前に引けば、次のマップへ続く隠し通路が見つかるぞ。

←かなり大きい岩場だが、横からつかめば動かすことができる。

→動かしたあとの隙間に入れば、次のマップへ進める。

CHECK 8
岩を渡って宝箱の元へ

岩場を動かしたら、マップの上へ進んでいこう。動かした岩場を足場にすれば、宝箱のところへジャンプで渡ることができるのだ。

←足場は狭いので、モンスターは無視して渡ってしまおう。

→宝箱の中身は貴重な体力のしずくだ。最大HPが上がる。

Room 8

ROOM8～ROOM12までは、1回目にヴァール山に来たときと同じマップ構成になっている。下で解説しているとおり、ユーリィひとりのときはここに入ることはできない。

Room 9

ヴァール山1回目のROOM4と同じマップ。出現するモンスターは、1回目のときとほぼ同じであまり強くはない。宝箱やタルの位置なども1回目と同じだぞ。

CHECK 9

この岩は奥へ押そう

部屋の入口をふさいでいる、平べったい岩の壁。これも押して動かせるのだ。手前から奥に向けて動かせば、通れるようになる。

CHECK 10

ブロックを積んでボスの部屋へ

氷のブロックがたくさんある。積みあげて足場にすれば、ハシゴに届くようになるぞ。

⬅ふたつのブロックを積めば、ジャンプでハシゴにつかまれる。

CHECK 11

ROOM8以降はクリア後に

ROOM8以降は、このステージをクリアしてアルを仲間にすると行けるようになる。マップは1回目に来たときとほぼ同じだ。

⬅看板が立てられていて、先へ進めないようになっているぞ。

➡素材などを稼ぐため、再挑戦したいときに訪れるといい。

Room10

1回目に来たときのROOM5と同じマップ。セーブクリスタルがあるのでここで回復できる。

Room12

1回目のROOM7と同マップ。ボスも出現するが、ズーではなくボスボムが登場する。

Room11

1回目のROOM6と同マップ。マジックテイルで出現させた足場は残っているぞ。

CHECK 12

デカモーグリ草を抜くとボスボムが!!

ROOM12はボスの出現する部屋。前回来たときと同じく、デカモーグリ草を引きぬくとバトルが開始するぞ。敵はボスボム1体とアイスボム2体。このマップに限らず、ステージに再挑戦するときは以前戦ったときとは違うボスが出現するので覚えておこう。

←相手をわざと自爆させると早く倒せる。点滅したら離れよう。

←ボス部屋に行くまでの道はまったく同じ。苦労せずに行けるはずだ。

➡ボスボムは少しだけ体が大きめ。ステータスも他のボムより高い。

⬆倒したあとは、ワープゾーンで外まで帰れる。他のステージで、2度目のボスに挑むときも同様だ。

BOSS

謎の敵の正体は!?

???

HP 1010 ｜ 経験値 400

弱点		炎	×	氷	×	雷	×
気絶	×	時空	×	闇	×	聖	○

おすすめキャラクター　ユーリィ

赤いクリスタルの力で暴走するこの謎の敵は、ブリザドなどの魔法や、魔石を使ったレイスアビリティで攻めてくる。攻撃は非常に激しいので、こまめな回復を心がけよう。

魔石はすぐに回収しよう

赤いクリスタルは「ファイアの魔石」を次々生み出す。魔石が地面に落ちたら、急いで拾ってしまおう。放っておくと、魔石から発生した火柱がこちらに追いかけてくるのだ。普段はジャンプ攻撃で攻め、魔石が現れたら攻撃を中断してすぐ回収に向かうようにしよう。

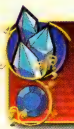
⬆相手の左側にいれば、魔石が現れてもすぐに拾いに行けるぞ。

⬇回収さえしてしまえば、火柱が襲ってくることもないのだ。

⬅魔法を使って攻めてくることも。ターゲットリングの動きに注意。

持ちきれない魔石はすぐ捨てよう

「ファイアの魔石」は持てる数が決まっているので、満タンにならないよう注意しよう。相手のスキを見て、こまめに捨ててしまうといい。

⬅相手が魔法を発動しているときなどに、まとめて地面に置いてしまうといいぞ。

右の足場が出たら連続攻撃で攻める!!

クリスタルの右側に足場が出現したら、連続攻撃を決めるチャンス。レイスアビリティなども使い、ここで一気にダメージを与えてしまおう。

⬅ここでダメージを稼ごう。ただし魔石が生みだされたら、そちらの回収を優先しよう。

もりにくらすもの

森に暮らすもの

王の信頼を得るために、ユーリィたちは異変の起きた深淵の森に向かう。マップの構造が複雑なので、マップを確認しながらさまざまな仕掛けをクリアしていこう。

深淵の森

使用キャラクター

ユーリィ　アルハナーレム　ナッシュ　ミース

マップ攻略チャート

Room3
ROOM1、2を通過し、ROOM3へ。粘菌をファイアで燃やして先に進む。

Room4
部屋中央のスイッチを動かして右上の高台に移動する。そこから動く足場で出口へ。

Room5
ナッシュを襲う敵を倒して、彼を仲間にする。ナッシュの2段ジャンプで左上の出口へ。

Room6
弓で作動する的スイッチを撃ち、足場を動かす。矢じるべの指示に従ってロープを伝ってROOM8へ。

Room9
ROOM8からROOM9へ移動。入口付近の的スイッチを撃って足場を作動させ、下に降りる。大きな足場の近くの的スイッチも撃って、ROOM10に移動。

Room10
矢じるべに従ってROOM9の左上につながる出口へ。

Room13
BOSS
Room 8
Room 9
Room 10
Room 6
Room 7
Room 5
Room 4

MAP CHART

Room9

左側の入口から入り、的スイッチを撃って作動させてから下に降りる。ROOM8を通ってROOM6へ。

Room6

ロープを伝って部屋の奥へ行き、足場の端にある的スイッチを撃つ。足場が出現するので、それに乗ってROOM7に通じる出口へ。

Room7

入口の足場から部屋中央の的スイッチを撃ち、橋のような足場を動かす。橋に乗ったまま何度か的スイッチを撃ち、左の出口へ。

Room9

ROOM7から入ってくる足場の上に的スイッチがあるので、撃って作動。これで大きな足場が動く。

Room13Boss

大きな足場を使ってROOM13へ。ボスを倒してクリア。

出現モンスターリスト

MONSTER LIST

リザードマン……P162へ
クラウドビー……P162へ
シードシューター……P162へ
レッグドフラワー……P163へ

ボム……P163へ
ムー……P163へ
リザードロード……P163へ

PICK UP 要注意モンスター クラウドビー

4体がセットで出現するクラウドビーは、毒攻撃もしてくるいやな相手。近くに巣がある場合は、倒しても倒しても出現してくるぞ。

←クラウドビーは群れで現れる。近くに巣がある場合は先に壊そう。

PICK UP 要注意モンスター シードシューター

シードシューターは、離れた場所から飛び道具や魔法で攻撃してくる。段差の奥など倒しにくい場所にいることもあるので注意しよう。

←いる場所によっては面倒な相手。近づいてしまえば倒すのはラクだ。

One Point ナッシュの力がダンジョン攻略に不可欠

深淵の森のダンジョン攻略には、途中でパーティに合流するナッシュの能力が絶対に必要になる。特に重要なのが、弓矢を使う的スイッチ。ほかのスイッチとは違い、剣で攻撃しても倒れない。また、高い場所に行くのに2段ジャンプが必要なシーンも多い。

2段ジャンプ

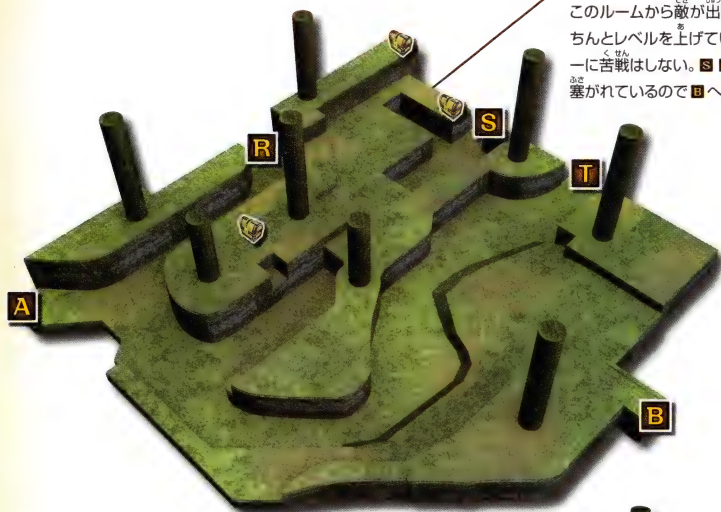
↑ほかの種族では届かない高い場所もナッシュの2段ジャンプなら楽勝だ。

弓矢専用的スイッチ

←的の形をしたスイッチは矢で撃たないと作動しない。ナッシュが絶対に必要だ。

➡弓を使った攻撃はナッシュの得意技だ。離れた場所からなら、強敵が相手でもダメージを受けずに倒せるぞ。

Room 2

このルームから敵が出現してくるが、きちんとレベルを上げていれば、モンスターに苦戦はしない。S T Rへの通路は塞がれているのでBへ。

Room 1

森の入口は敵が出現しない安全地帯。ROOM2に通じる通路の横の高台には、宝箱があるが、最初に入ったときは取れないので、とりあえず先へ。

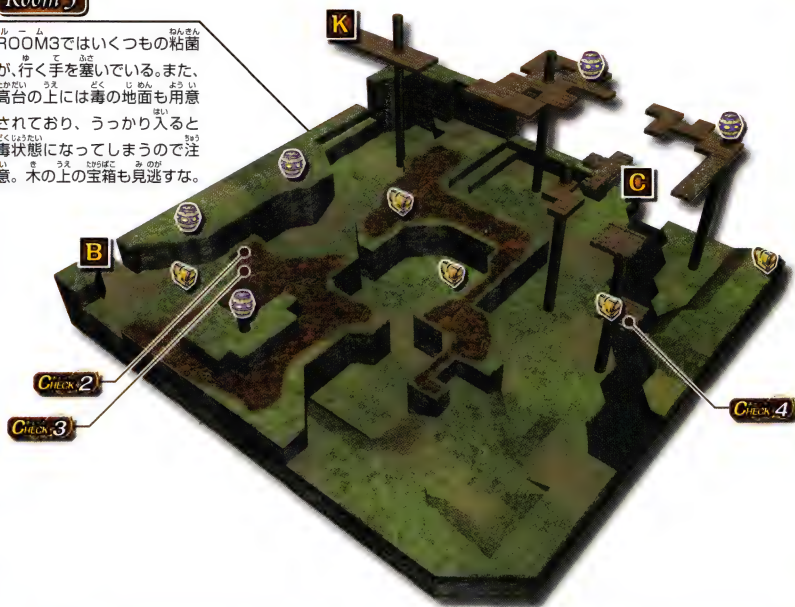
CHECK 1

宝箱を忘れずに

ROOM1の高台には宝箱が置かれているが、2段ジャンプが使えないと上に登れない。ROOM5でナッシュを仲間にしてから戻ってきて、忘れずにゲットしよう。

⬅ROOM1の宝箱。レアアイテムの「力のしずく」が入っているので必ず取ろう。

Room 3

ROOM3ではいくつもの粘菌が、行く手を塞いでいる。また、高台の上には毒の地面も用意されており、うっかり入ると毒状態になってしまうので注意。木の上の宝箱も見逃すな。

CHECK 2

粘菌はファイアで消える

ROOM2から入ってすぐの場所に、道を塞ぐ粘菌がいる。ファイア系の魔法で焼き払いながら先に進もう。

CHECK 3

毒の地面に注意

高台の上にある毒地帯は、触れると毒状態になってしまう。クリアの魔法を使うか、しばらく待てば治る。

CHECK 4

木の上にも宝箱が

ROOM3の木の上の宝箱はROOM7、12の足場からKを経由すると取れる。ROOM4の木の上に隠された、ふたつの宝箱も忘れずに。

←ROOM4の北側の木の上の宝箱は、わかりやすい場所にある。

➡わりと見落としやすい、ROOM4の右上にある宝箱。

CHECK 4

CHECK 5

CHECK 4

D

C

Room 4

広い割に出入り口がふたつしかないROOM4。最初にROOM3のCから入ったときは、部屋中央のスイッチと動く足場を使って左側に行き、回り込んでROOM5への通路Dをめざす。

E

CHECK 6

D

Room 5

ROOM5では、ナッシュが登場。奥のほうでモンスターに襲われている彼を助けると、そこからパーティに加わるぞ。リーダーを変更して、2段ジャンプで次の部屋をめざそう。

CHECK 5

スイッチとタルで先に進め

ROOM4のスイッチは攻撃すると足場が回転。これで北側の高台に行こう。高台ではタルで足場を作り、最上段を進むのがラク。

←マップ中央のスイッチは、攻撃で足場が左回りに回転する。

➡下の段にあるタルをここに置くと、最上段に登れるぞ。

CHECK 6

ナッシュが仲間に

ナッシュがいる場所に行くと、レッグドフラワーとのバトルになる。見事勝てば、ナッシュが仲間に入るぞ。

ROOM6では的の形をしたスイッチや、つかまって移動するロープなど、新しい仕掛けが登場。2段ジャンプが必要な場面も多いので、この先は基本的にナッシュを操作キャラに。

CHECK 7

矢で作動する的スイッチが登場

ROOM6に入ってすぐに、初登場の的スイッチがある。モーグリのヒントどおりにナッシュの矢で撃てば、目の前にある足場が動くぞ。

←目立つ形をした的スイッチ。ナッシュの弓矢でねらって撃とう。

➡見事にヒット。スイッチが倒れると同時に足場が動く。

CHECK 8

ジャンプでロープにつかまろう

北側の高台にある木の上の看板の前でジャンプすると、上に張られたロープにつかまれる。いちばん奥には的スイッチと動く足場がある。

←モーグリのヒントのとおり、看板のすぐ前からジャンプ！

➡ロープで右側へ移動して、降りたい場所でジャンプだ。

CHECK 9

N M I J

Room 7

ROOM6の木の上から通じるMからROOM7へ。中央に的スイッチで動く橋のような足場があるぞ。下に落ちた場合も、下側のアルのアビリティで作れる足場で上に戻れる。

G F

Room 8

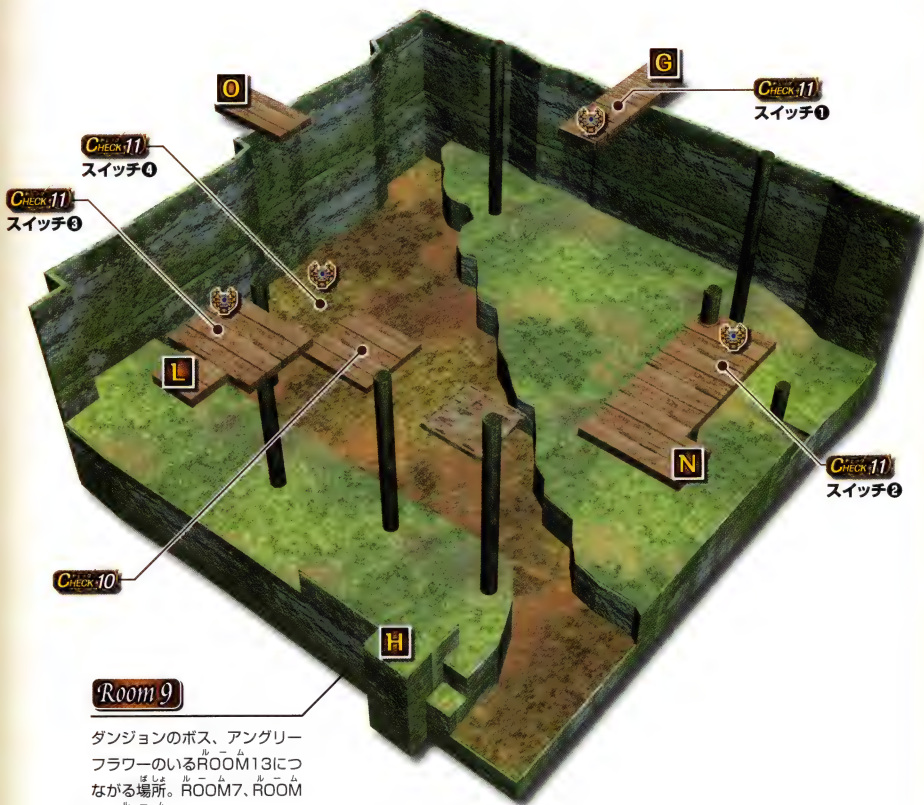
ROOM6のロープで右側のEから出ると、ROOM8へ。中央にクリスタルが置かれており、ROOM6からの通路の近くにはモーグリが隠れているぞ。

CHECK 9 スイッチで長い足場が動く

ROOM7の長い橋は、中央にある的スイッチを矢で撃つと左回りに回転する。かなり遠くからの射撃なので、撃つときの向きに注意。

←ナッシュの体の向きをうまく合わせて、遠くの的を撃つべし。

↑うまく命中させれば、橋がROOM6からの足場につながって移動可能になる。

O
G
CHECK 11 スイッチ❶
CHECK 11 スイッチ❹
CHECK 11 スイッチ❸
L
N
CHECK 11 スイッチ❷
CHECK 10
H

ダンジョンのボス、アングリーフラワーのいるROOM13につながる場所。ROOM7、ROOM8、ROOM10とつながっており、それぞれの通路付近には的スイッチが設置されている。

CHECK 10 ボスの部屋につながるリフトを動かせ!

部屋の四方にある的スイッチをすべて動かすと、中央の葉っぱのついた巨大リフトが動き出す。それに乗ると、ボスの待つROOM13に行けるのだ。

←各スイッチがリフトについた葉っぱに対応する。

↑Oにはリフトでしかたどり着けない。次のページを参考にスイッチをON!

CHECK 11

4つのスイッチの入れかたを徹底攻略

スイッチ①▶ROOM8から入ってすぐ

スイッチ①は、クリスタルのあるROOM8からROOM9に入ると目の前にある。迷う場所もないので、とくに苦労することはないはずだ。ちなみに、各スイッチはどの順番で入れてもOKだぞ。

←Gの入口すぐに的スイッチが。撃つと手前の足場も動く。

←クリスタルのあるROOM8。ボス戦の前には一度ここに戻ってセーブしよう。

スイッチ②▶ROOM9の下段からROOM10に回る

スイッチ②は、ROOM9の南西の通路からROOM10に行き、北東の入口からROOM9に入りなおすと目の前に。ROOM10の段差は2段ジャンプか、アルのアビリティで出現するツタで登ろう。

→ROOM10から出ると、ROOM9の西側の的スイッチだ。

←ROOM10に入ってすぐ横の段差を登り、近くにある通路からROOM9に行こう。

スイッチ③▶ROOM7の橋を使う

スイッチ③はROOM7から入った場所にある。ROOM6から7に行き、スイッチで橋を北側に動かして通路を作ろう。ROOM9の足場には敵が出現するぞ。

←長い橋のような足場を渡って北の通路へ。途中で落ちてしまわないよう気をつけよう。

→スイッチに近づくとレッグドフラワーが出現。強い敵ではないが、注意しておこう。

スイッチ④▶降りて撃つだけ!

スイッチ④は、中央のリフトのすぐ近くにある。モンスターに注意しつつ、サクっと撃って倒しておこう。すべてのスイッチを入れたら上へ!

↑切り立った岩肌の手前に設置された的スイッチ。近くにはリザードマンなどのモンスターも出現。

L
H
P
1
CHECK 12

Room10

ROOM10はROOM7、ROOM11、ROOM9につながっている。このうち、ROOM9への通路はふたつあり、大きな段差で分けられている。宝箱も多いので取り逃さないように。

CHECK 12 アビリティで上の段に

Hから入って段差を超えLの出入口に進む場合、ナッシュの2段ジャンプ以外に、アルのアビリティでツタを伸ばして登る手も。場所はROOM7への通路の近くだ。

↑アルハナーレムのアビリティで、壁を這うツタを伸ばす。これで上に行けるぞ。

←ナッシュがいる場合は2段ジャンプが使えるので、ツタを使わなくてもいい。

P

Q

R

CHECK 13

Room11

ダンジョン攻略とはあまり関係のないROOM11だが、左の方向には宝箱が固まって置かれている。ROOM2と12にもつながっているが、最初はROOM10からだけ入れる。

魔石を使って通路を開け

ROOM2と12に通じる通路は封印されており、魔法を台座に当てないと行き来できない。それぞれ、ROOM2への通路はブリザド、ROOM12への通路は「サンダーの魔石」が必要だ。

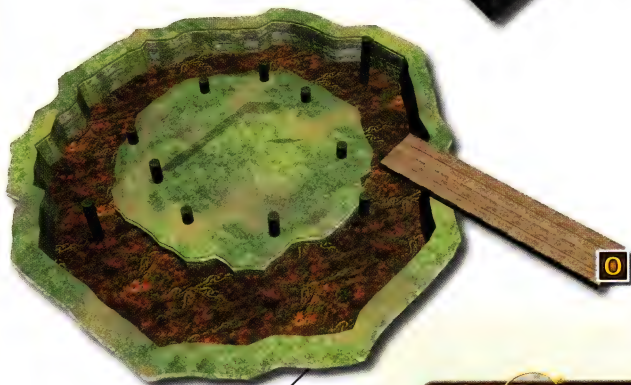
⬆こちらはROOM12に通じる通路。サンダーの魔法をヒットさせて開放しよう。

⬅ROOM2へと通じている通路。ROOM11側から開放しないと通路は開かない。

Room12

ROOM12は、ROOM2、ROOM3、ROOM7、ROOM11と多くつながっている。ROOM3、7への通路は高い木の上の足場でつながっており、ROOM7の橋経由で来られる。

Q CHECK 14 J S K T

O

Room13

ボスのアングリーフラワーが待ち受けているROOM13。円形をした部屋で、フラワーの周囲には切り株と毒地帯が広がっている。一度入ると出られず、脱出にはワープを使うことになるぞ。

CHECK 14

ミースが仲間になったらここへ

リルティ族のミースが仲間に入ったら、このROOM12の看板のところへ。ポットで上へ行くと、木の上の宝箱から、「魔力のしずく」を入手できる。

↑レラ・シエルで、ミースが仲間になってから戻ってこよう。

BOSS

森に災いをもたらした怪植物

アングリーフラワー

HP 3030　経験値 500

弱点							
炎	◎	氷	○	雷	○		
気絶	×	時空	△	闇	○	聖	○

おすすめキャラクター　ナッシュ、ユーリィ

ダンジョンのいちばん奥で待ち受けているのは、ウネウネと芽をうごめかすアングリーフラワー。森に大きな異変を引き起こしたコイツを倒せば、深淵の森に平和が戻るはずだ。

芽を倒してつぼみを開け

アングリーフラワーは、最初は本体がつぼみになっており、外側から攻撃してもあまり高い効果は望めない。周囲を動き回る芽を倒すとつぼみが開いて弱点をさらけ出すので、それをめざそう。

➡芽も、触手のように動き回ってこちらを攻撃してくる。足元から集中攻撃だ。

⬆つぼみが開いても油断は禁物。本体が一気に吐き出してくる攻撃は、触れると毒状態になるので走ってかわそう。

中心のクリスタルをねらえ！

アングリーフラワーのつぼみが開いたら、花びらのような部分に飛び乗って弱点のクリスタルに攻撃を仕掛けよう。あまりモタモタしていると新しく芽が出てきてしまうので、一気に行くべし！

⬅ナッシュなら切り株の上から安全に攻撃できる。時々吐き出す攻撃に注意。

⬅ユーリィは花びらに乗って攻撃。回転攻撃で振り落とされてもめげずに戦おう。

➡無事アングリーフラワーを倒すと森が開放される。ナッシュもそのまま仲間に。

レラ・シエルほうかい

レラ・シエル崩壊

アルハナーレムの身分を証明するため一行はレラ・シエルへ向かう。同じROOMが複数階層にまたがる場所が多いため、マップをよく見ながら進むと迷わないぞ。

レラ・シエル

使用キャラクター

マップ攻略チャート

MAP CHART

Room1
レラ・シエルの入口になる。クリスタルで回復とセーブをしておこう。水に落ちやすいため操作は慎重に行おう。

Room2
スイッチや仕掛けは特にない。そのままROOM3へ進んでいけばいいぞ。戻りたいときはナッシュを操作しよう。

Room3
的に矢を当てると、足場が浮上してROOM4へ進んでいけるようになる。敵が水中から出現するので注意しよう。

Room4
マジックテイルを使うと足場が出現して、先へ行けるようになるぞ。制御棒を押しこんで、水位を下げよう。

Room5
マジックテイルでブロックを出現させてスイッチに乗り、的を矢で射よう。扉が開いて、先へ進めるようになる。

Room6
ミースと再会を果たす。仲間に加わったミースを操作することになる。クリスタルで回復とセーブをしておこう。

Room7
ミースを操作して仕掛けを解いていくことになる。リルティ族独特のポットを使うアクションを覚えていこう。

Room8
仲間と合流して4人パーティになるぞ。台座に魔石を置くと滝の流れが止まり、ROOM9へ進めるようになる。

Room9 Boss
部屋に入るとイベント後、ボスのイッカクシイラとバトルになるぞ。ボスを倒すとROOM10へ進んでいける。

Room10
長い一本道の通路だ。途中にはクリスタルがある。進んでいくとイベントが発生し、ROOM11へ行くことになる。

Room11
ユーリィを操作して仲間と会話していくとイベントが進行する。ワープゾーンが出現したら、脱出可能に。

B1F
Room 3
Room 4
B1F
B2F

Room 5
B3F
B2F
B1F

Room 6
B3F

B3F
B4F
Room 7
B5F
B6F

Room 8
B6F
B7F

BOSS
B8F
Room 9

Room10
B9F

Room 11
B10F

出現モンスターリスト MONSTER LIST

ゴブハンマー……P163へ
サハギン……P163へ
リックブリックル……P163へ
オニオンヘッド……P164へ
ダイダロス……P164へ
アイスボム……P164へ
サンダーボム……P164へ
サハドン……P164へ

PICK UP 要注意モンスター

ダイダロス

HP、ATK、DEFがともに高く、弱点となる耐性もない強敵だ。攻撃をかわしつつ打撃でたたいていこう。倒すのに時間がかかり味方のHPが減りやすい。回復は忘れずに。

←気絶状態にされたらキャラを替えて戦おう。ミサイルでの遠距離攻撃もあるぞ。

➡スキを突いて接近して、ユーリィで攻撃すると、最もダメージを与えられる。

One Point

ミースの能力を覚えよう！

ミースはポットを使用して、さまざまなアクションを行える。Aボタン長押しでポットを出して、ポットに入って移動や攻撃ができるぞ。出したポットをスイッチに置けば、スイッチの解除にも使えるのだ。特定の場所に置けば、ジャンプや遠くへの移動もできるぞ。

移動やジャンプ！

⬅ポットで移動するとダメージを受ける場所もノーダメージになる。十字ボタンで方向転換可能だ。

攻撃も！

➡ポットに入って敵のいる方向に転がっていけば攻撃も行える。しかも、こちらは無敵状態なのだ。

錬金で魔石が作れるぞ！

レイスアビリティの錬金では魔石が作れる。錬金の元素を吸いこんで、かきまぜると魔石になるのだ。元素の組みあわせや個数により、さまざまな魔石を作ることができるぞ。

⬆元素の釜に近づいてRボタンで錬金が行える。色でどの種類の元素かが分けられている。

ROOM2へ続く通路が途中で崩れている。ナッシュの2段ジャンプか、左側の足場から進んでいこう。クリスタルで回復してからROOM2へ行こう。

CHECK 1

マジックヘッドで足場を出そう

崩れた足場はナッシュの2段ジャンプで飛びこえられる。左側にある小さい足場からも行けるぞ。対岸ではマジックヘッドで足場を出そう。

⬅左側にある足場をジャンプで進んでいくと向こう側へ行ける。

➡マジックヘッドで足場を出せば、以降の移動は楽になる。

CHECK 2

外周や、屋根にもアイテムが

ROOM2へ進む前に、屋根の上や外周も回っておこう。宝箱やタルがあり、アイテムを入手できるぞ。外周部は足場が細く水に落ちやすいぞ。

⬅屋根の上にはモンスターが出現する。仲間を呼んで戦おう。

➡外周はナッシュの2段ジャンプで、宝箱をゲットできる。

スイッチや仕掛けは特にないので B からROOM3へと進んでいけばいい。モンスターと注意して戦い、宝箱とタルからアイテムを忘れずに入手しておこう。

CHECK 3
突然、現れる敵に注意しよう

部屋を進むと特定の場所でモンスターが突然襲ってくる。先制攻撃されてダメージを受けやすい。仲間と離れすぎないように。

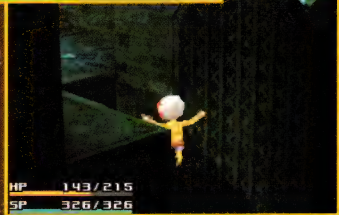
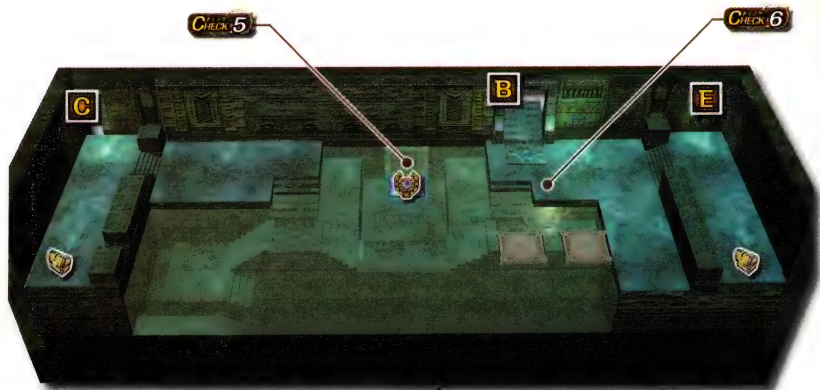
⬅入ってすぐゴブハンマーが現れる。気絶状態にされやすい。

➡タルと宝箱近くでもゴブハンマーが。途中、ダイダロスも。

CHECK 4
高低差のある場所は、2段ジャンプで

左下のBからROOM3へ進んでいける。下におりてしまうとナッシュの2段ジャンプでないと、上に戻ることができない場所だ。

⬅下の床にファイアの像があるが、現段階では作動しないのだ。

➡2段ジャンプをすれば、部屋の上にも戻れるぞ。

Room 3

部屋の左側にある的を矢で射ると、足場が浮上して Ⓒ からROOM4へ進んでいける。ナッシュの2段ジャンプで水中に落ちないように進もう。

CHECK 5 的に矢を当てて、ROOM4へ

部屋の中央に的があるぞ。ナッシュの矢で的に当てると、水中から足場が出てきて先へ行けるようになる。2段ジャンプで先へ行こう。

⬅水に落ちない場所から、的をねらっていくと命中しやすいぞ。

➡ナッシュの2段ジャンプで進み、仲間を呼びよせよう。

CHECK 6 水中の敵は上陸したときにたたこう

水中から現れるサハギンは攻撃を当てづらいので、上陸したらたたくといい。水際まで追っていくと水中に落ちてダメージを受けるぞ。

⬅ブリザドを使ってくるぞ。動きを止められて、連続攻撃される。

➡陸にあがったら戦おう。水中には落ちないように注意。

CHECK 7

CHECK 8

C

D

Room 4

マジックヘッドで足場を出現させると、先へ行けるようになるぞ。制御棒を押して水位を下げたら、下におりて行き右下から、ROOM5へ進んでいこう。

CHECK 7 足場を出して先へ進もう

部屋に入り上に進むとマジックヘッドがある。アルハナーレムを操作して、足場を3つ出現させれば、先へ進んでいけるようになるぞ。

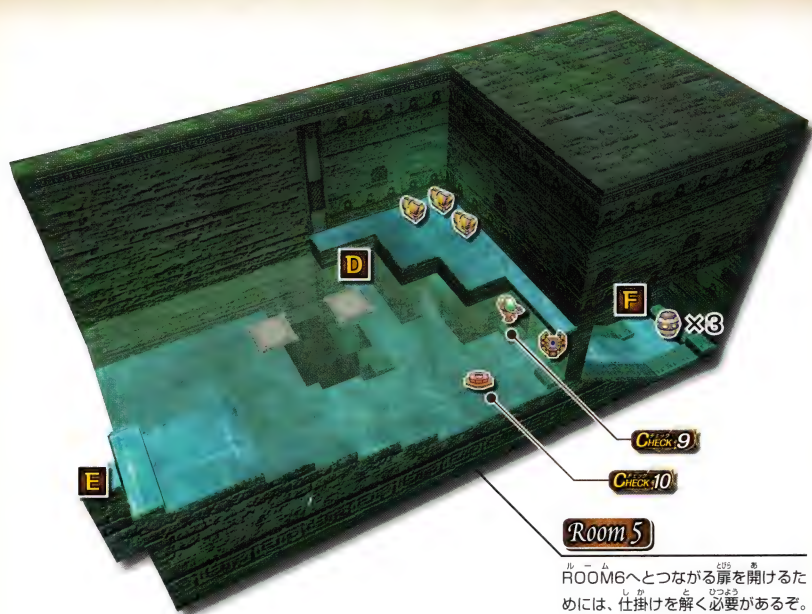
←足場を出さないと水中に落ちてしまい、先へは行けないぞ。

→3つめが出しにくいときは先に出した足場から出そう。

CHECK 8 制御棒を押して、水位を下げよう

出現させた足場を渡り水際の細い通路を先に進むと制御棒がある。これを押すと水位が下がり、部屋の下部からROOM5へ行けるぞ。

←制御棒の前に立ち、壁の方向に向かって押しこんでいこう。

→部屋の水位が下がって部屋の下部へも行けるようになる。

Room 5

ROOM6へとつながる扉を開けるためには、仕掛けを解く必要があるぞ。アルハナーレムとナッシュを操作して、扉を開けて先へと進んでいこう。

CHECK 9 マジックヘッドでブロックを出しておこう

まず、マジックヘッドでブロックを出そう。ブロックを出しておかないと、スイッチに乗ったときに、鉄球でダメージを受けてしまう。

⬅アルハナーレムを使い、ブロックを先に出しておくように。

➡ブロックが鉄球のストッパーとなり、ダメージを受けないぞ。

CHECK 10 スイッチに乗り的を矢で射よう

ブロックを出したら、ナッシュを使いスイッチの上に乗ろう。的を隠すオリが上がり、的をねらえるようになる。的を射れば扉が開く。

⬅スイッチの上に乗り、的の方角を向いて、的を矢で射ぬこう。

➡的に当てると扉が開き、ROOM6へ進んでいけるようになる。

Room 6

ミースと再会後、ミースを操作しROOM7へ向かおう。クリスタルがあるので回復とセーブをしておこう。モーグリもいるのでチェックを忘れずに。

G F CHECK 11

Room 7

ミースを操作して、リルティ族独特のポットアクションや錬金を覚えよう。仕掛けを解いたらワープで戻り、仲間と合流してROOM8へ向かおう。

CHECK 11 ミースが仲間に

ミースとの再会イベント後に、ミースを操作することになる。左上のGから、ROOM7へ進んでいこう。

CHECK 12 ポットの仕掛けをクリアしよう

ミースのポットアクションで仕掛けを解いていこう。解きかたのヒントは看板に書いてあるぞ。部屋の最下層をめざして進んでいこう。

←ポットに入ってジャンプ台を使えば長距離を飛んでいける。

➡スイッチの上にポットを置くと、仕掛けが解ける場所も。

CHECK 13 ワープで戻り、仲間と合流

ROOM7でポットの仕掛けをすべて解くとワープゾーンが出現する。ワープで戻ると仲間と合流するぞ。

Room 8

ROOM9へとつながる扉を開けるには、仕掛けを解かなくてはならない。台座の仕掛けを解くと、ボス戦が行われるROOM9へ、いよいよ進めるぞ。

CHECK 14

魔石を使って滝を止めよう

滝で塞がれている扉を開けるには、部屋上部にある台座に魔石を置けばいいぞ。魔石を置くと岩で滝が塞がれて、先へ進めるのだ。

⬅ファイアとブリザドの台座がひとつずつある。魔石を置こう。

➡魔石を置くと大岩が水の流れを止め、ROOM9へ行ける。

CHECK 15

宝箱には貴重品が

部屋上部へ向かう階段の途中には宝箱がある。2段ジャンプで上に上れば、アイテムが入手できるぞ。

CHECK 16

ボス戦に備えよう

ROOM9へ入るとそのままボス戦になるぞ。いったんROOM6へ戻り、クリスタルで回復とセーブをしよう。

Room11

レラ・シエル最深部の部屋。他の部屋にはつながってないが、仲間との会話イベント終了後、ワープゾーンが現れ脱出可能に。

Room 9

部屋に入るとイベント後、ボスのイッカクシイラとバトルになる。イッカクシイラを倒すと、ROOM10へ進めるようになるぞ。

Room10

一本道の細い通路が続く。進んでいく途中でレラ·シエル崩壊イベントが発生する。イベント後、そのまま進みROOM11へと行こう。

CHECK 17

ボス戦後、魔石を補給しよう

ファイアとサンダーの、元素の釜があるぞ。ボス戦後に魔石がたりないようなら、補給しておくといいぞ。

CHECK 18

レラ・シエル崩壊!

クリスタルの先あたりで、レラ・シエル崩壊イベントが起きる。イベント後、先に進むとROOM 11へ行ける。

CHECK 19

全員と話して、ワープゾーンから脱出

ROOM11ではユーリィを操作する。部屋に閉じこめられてしまうが、仲間たちと会話を進めればワープゾーンが現れ、脱出できる。

⬅他の仲間と話していけば、イベントが進行していくのだ。

➡ワープゾーンに入れば、ワールドマップへと脱出できるぞ。

水の宮殿、レラ・シエルに潜む巨大魚!

イッカクシイラ

HP 3580　経験値 600

弱点	炎	◎	氷	○	雷	○
気絶 ×	時空	△	闇	○	聖	○

おすすめキャラクター　ユーリィ／アルハナーレム／ナッシュ

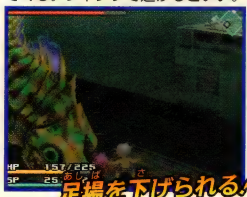
水中を泳ぎまわり、こちらの攻撃を当てにくい。水面に出たときをねらい攻撃していこう。弱点となる耐性は炎だが、水面に出たときにブリザドで凍らせて、動きを止めるといいぞ。

水中に落とされないように、注意して戦おう!

戦いの舞台となるROOM9は中央部が水になっていて、水中に落ちやすい。落ちるとダメージを受けるので、落ちないことを念頭に置いて戦おう。

操作キャラ以外の仲間が落ちそうになったら、仲間を誘導する動きも必要だぞ。回復も全員で同時にできるように、集合してから行うといいぞ。

⬆息を吸い、こちらを吸いよせる。水に落とされないように逃げよう。

⬇水面の足場に乗ると足場を下げてくる。ジャンプで逃げるといい。

⬅遠距離からはブレスや水球が。仲間を誘導しながらさけていこう。

距離により、キャラを切りかえながら攻撃しよう!

相手との距離により操作キャラを替えていこう。接近戦ならユーリィ、中距離ならアルハナーレム、遠距離ならナッシュで攻撃していくといいぞ。

⬅イッカクシイラとの距離が離れているなら、ナッシュの矢で、遠くからねらい撃ちしよう。

ブリザドで動きを止めて、たたくといいぞ!

水から出る時間は短く攻撃を当てにくい。ブリザドで凍らせ動きを止め、連続して攻撃しよう。ただし、ブリザドが無効化されることもあるぞ。

⬅なるべく接近してブリザドをかけて、ユーリィのコンボで連続攻撃していくといいぞ。

罪と罰

チャスペルの陰謀で、濡れ衣を着せられたユーリィたちは、灼熱の溶岩と極寒の氷に覆われた罪人島へ流されてしまう。彼らはこの島を脱出できるのか…？

罪人島

使用キャラクター

ユーリィ　アルハナーレム　ナッシュ　ミース

Room 1
START
Room 2
Room 3
Room 4
Room 5

マップ攻略チャート

MAP CHART

Room1

ここでは、モーグリ商会が武器屋や魔石ショップなどのお店を開いている。セーブクリスタルもあるぞ。

Room2

落ちるとダメージを受ける、溶岩に覆われたマップ。ナッシュの2段ジャンプを駆使して進んでいこう。

Room3

歩くだけでダメージを受けてしまう、危険な炎の床があるぞ。ミースのポットを使った仕掛けも登場する。

Room4

溶岩の次は冷たい氷の床が登場。長い間ここに乗っていると、凍って動けなくなってしまうので注意しよう。

Room5

炎の床と氷の床がユーリィたちを悩ませる。3つの台座に魔石を置いて、ゲートを開けなければ先へ進めないぞ。

Room6

スイッチやカギ、ポットを使った仕掛けなどがたくさんあって、かなり複雑。カギをいかに運ぶかがポイントだ。

Room7

セーブクリスタルがある小さなマップ。罪人島の中では唯一、モンスターが出現しない安全な場所だ。

Room8

モンスターを全滅させながら進んでいくマップ。前の部屋のセーブクリスタルで回復しながら進んでいこう。

Room9 Boss

処刑人とドラゴン、2体のボスと連戦。処刑人は強敵ではないが、ドラゴンはHPが高くやっかいな相手だ。

Room 6

ショップリスト

モーグリ商会

- 体力のしずく…200ギル
- 技のしずく…250ギル
- 力のしずく…500ギル
- 守りのしずく…500ギル
- 魔力のしずく…500ギル
- ファイアポケット…150ギル
- ブリザドポケット…150ギル
- サンダーポケット…150ギル
- ケアルポケット…200ギル
- レイズポケット…250ギル
- クリアポケット…150ギル
- ポーションポーチ…100ギル
- エーテルポーチ…200ギル

武器・防具屋

- 薪割りのナタ…110ギル
- ブロンズソード…130ギル
- アイアンソード…200ギル
- バスタードソード…350ギル
- グラディウス…430ギル
- ブレイブソード…540ギル
- 木の杖……110ギル
- 樫の杖……130ギル
- 力の杖……430ギル
- 大地の杖……540ギル
- ウッドボウ…110ギル
- ショートボウ…130ギル
- アイアンボウ…200ギル
- キラーボウ…350ギル
- ウォーボウ…430ギル
- レンジャーボウ…540ギル
- 木の槌……110ギル
- 樫の槌……130ギル
- 鉄のおたま…200ギル
- 鋼鉄のおたま…350ギル
- アイアンメイス…430ギル
- 見習い皮帽子…5ギル
- 見習い皮兜…10ギル
- ブロンズヘルム…50ギル
- グリーンハット…100ギル
- アイアンヘルム…160ギル
- レッドハット…110ギル
- ブルーハット…110ギル
- 竜騎士の兜……180ギル
- 黒魔道士の帽子……120ギル
- 白魔道士のフード…120ギル
- ナイトヘルム…200ギル
- 三角帽・オレンジ…190ギル
- 三角帽・ブルー……190ギル
- 三角帽・イエロー…190ギル
- 見習い皮鎧…10ギル
- 見習い鉄鎧…20ギル
- 旅立ちの服…120ギル
- ブロンズの胸当て…180ギル
- 緑の服……140ギル
- アイアンアーマー…225ギル
- 赤の服……200ギル
- 青の服……200ギル
- 竜騎士の鎧……260ギル
- 黒魔道士のローブ…210ギル
- 白魔道士のローブ…210ギル
- ナイトアーマー…320ギル
- オレンジクロース…280ギル
- ブルークロース…280ギル
- イエロークロース…280ギル
- パワーリング…60ギル
- マジックリング…60ギル
- ガードリング…60ギル
- ライフリング…60ギル
- スキルリング…60ギル
- 炎のバッジ…100ギル
- 氷のバッジ…100ギル
- 雷のバッジ…100ギル

魔石ショップ

- ファイアの魔石…10ギル
- ブリザドの魔石…10ギル
- サンダーの魔石…10ギル
- ケアルの魔石…15ギル
- レイズの魔石…20ギル
- クリアの魔石…10ギル
- ポーション…10ギル
- エーテル……15ギル

出現モンスターリスト

クラウドビー ……P165へ

ファザーボム ……P165へ

ヴァルカンムー ……P164へ

マザーボム ……P165へ

スノームー ……P164へ

オニオンヘッド ……P165へ

ファイアーバット ……P165へ

ファイアプリン ……P165へ

キマイラ ……P165へ

キマイガ ……P165へ

One Point

炎と氷の床に注意!!

罪人島では、あちこちに炎の床と氷の床がある。炎の床に触れると、燃えてダメージを受けてしまう。氷の床は、長く乗っているとダメージを受け、凍って行動不能になるのだ。

←これらの床にはなるべく乗らないように。ナッシュの2段ジャンプを駆使して進もう。

Room 1

罪人島のスタート地点。ここにはセーブクリスタル、モーグリたちのお店があるぞ。クラウドビーが出現するので、先に全滅させておこう。

CHECK 1 細い道を通ってスタンプをもらおう

スタート地点から左に進むと、スタンプを押してくれるモーグリがいるぞ。クラウドビーの群れに注意しながら進んでいこう。

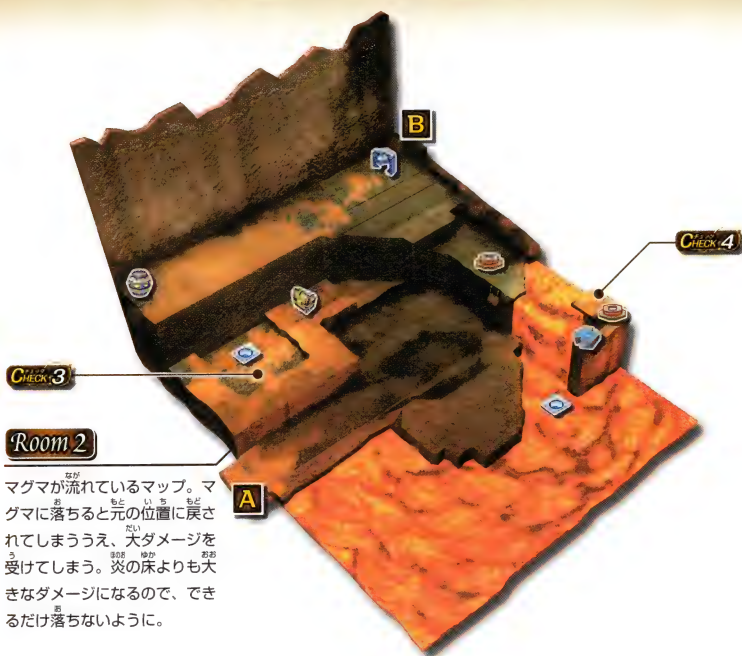
⬅体は小さいが、毒の攻撃を仕掛けてくるので油断しないように。

➡道は細いが、マグマに落ちることはないので安心だ。

CHECK 2 モーグリ商会を見落とさずに!!

崩れかけた建物の屋根に、アルテミシオンたちがいるぞ。モーグリ商会、武器・防具屋、工房、魔石ショップを利用できるのだ。

⬅タルに乗るか、ナッシュの2段ジャンプで屋根の上へ行けるぞ。

➡しばらく街へは戻れないので、ここで装備を整えよう。

Room 2

マグマが流れているマップ。マグマに落ちると元の位置に戻されてしまううえ、大ダメージを受けてしまう。炎の床よりも大きなダメージになるので、できるだけ落ちないように。

ポットを浮かせて上へ進もう

この青いタイルにポットを置くと、上に向かってふわふわ浮いていく。ミースを操作してポットを出し、足場にして上へ進もう。

⬅まずはAボタンを溜め押しして、ポットを出現させるのだ。

➡出したポットを持ち上げて、青いタイルの上に乗せよう。

CHECK 4 ナッシュでカギを取りに行こう

マグマを渡った場所にカギが落ちている。ナッシュの2段ジャンプでマグマを越え、カギを持ち上げてからリフトに乗って戻ろう。

⬅看板を調べれば、カギのある場所を教えてくれるので参考に。

➡ミースのポットを使ってマグマを渡るのもいい。

⬅スイッチを押して、足場を少しだけ左に動かしてから乗ろう。

炎の床が広がるマップ。先へ進むだけなら、ダメージ覚悟で強引に右下の扉をめざす手もあるが、安全に進むのなら、下で解説しているとおりにポットを使って進むといい。

CHECK 5
ここもポットに乗って上へ

右下の扉へ向かって進めばいいのだが、炎の床が邪魔をする。青タイルを利用して上へ行き、ぐるりと右周りに安全な足場を進もう。

⬅ここでもミースのポットが活躍。ポットの使い方に慣れよう。

➡上に着いたら、Lボタンで仲間と合流しておくこと。

CHECK 6
炎の床地帯はナッシュで進もう

高台にある宝箱を取るときは、ナッシュで進もう。炎の床も2段ジャンプなら避けやすい。

⬅見落としやすい宝箱だが、少し珍しい素材が入っているぞ。

CHECK 7
上に戻るならこのリフトで

このリフトの上に乗ると、自動的に上まで運んでくれる。炎の床地帯からROOM2方面へ戻りたいときは、これを使うといいぞ。

Room 4

溶岩の流れるマップから一転して雰囲気が変わり、氷の床に覆われたROOM4。ヴァール山に出現したスノームームーなどが登場する。マップの下の方には炎の床もあるぞ。

CHECK 8

氷の床では長居しないこと!!

氷の床の上では、常にジャンプしながら進んでいくといい。ここもナッシュが適役だ。

⬅宝箱を開けるときなどは、周囲に敵がいないか注意しよう。

CHECK 9

ポットで登ったら仲間を呼ぼう

青タイルでポットを浮かせるか、ナッシュの2段ジャンプで上へ行ける。どちらの場合でも、上に着いたら仲間とすぐ合流しよう。

CHECK 10

風船を矢で撃って割ろう

風船にカギがくくりつけられている。この風船はナッシュの矢で割れるぞ。ナッシュが戦闘不能になっていたらレイズで復活させよう。

⬅ナッシュの矢以外の攻撃では、風船を割ることができないぞ。

➡カギを取ったら、そのまま右下へ進んでいけばOKだ。

Room 5

マップ左側は炎、右側は氷の床で覆われている。やはりナッシュで進んでいくのが得策だ。足場が狭いので、台座に魔石を置くときなどは慎重に。台座に乗ってから置くといいぞ。

CHECK 11 氷の柱は攻撃して壊そう

氷の柱に触れるとダメージを受けるが、攻撃すれば壊せるぞ。壊すと下からスノームーが出現するので注意。

CHECK 12 落ちる足場はナッシュで進もう

この足場の上に乗ると下へ落ちてしまう。ナッシュのジャンプなら、飛距離を稼げるので進みやすいぞ。

CHECK 13 3つの魔石スイッチを作動させよう

マップのあちこちにある、3つの台座すべてに魔石を乗せれば次のROOMへ行ける。ファイア、ブリザド、サンダーの3種が必要だ。

←「ファイアの魔石」を乗せる台座は、炎の床地帯の真ん中にあるぞ。

→「サンダーの魔石」の台座は、マップ上部の坂を上っていった場所だ。

←氷の柱を壊して進んでいった先に「ブリザドの魔石」の台座がある。

仕掛けが複雑で、非常に広いマップ。次の部屋へ進むにはカギが必要だが、まずすべての仕掛けを作動させてから、最後にカギを持って進んでいくようにすると楽。モンスターも全滅させておこう。

CHECK 14 リフトに乗って風船をねらおう

スイッチに乗ると、上下に動く足場がふたつある。足場に乗りながらナッシュの矢で風船をねらい、タルとカギを下に落とそう。

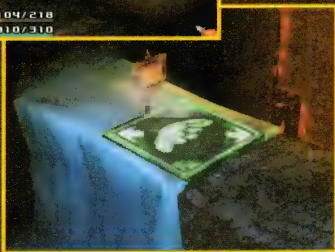
⬅タルのアイテムを回収するのは、カギを落としてからでいい。

➡カギを落としたら、ナッシュで拾いにいくことができる。

CHECK 15 ボムを倒すと緑のタイルが!!

乗ると下に落ちる足場を進んでいった先に、アイスボムが出現する。倒すと、緑のタイルが出現するぞ。自爆に注意して倒そう。

⬅落ちる足場を渡るときは、ジャンプを使ってテンポよく!!

➡緑のタイルにポットを乗せると長距離ジャンプが可能に。

回復できるセーブクリスタルがあるマップ。タルからは魔石などが出現するぞ。ROOM8でモンスターを全滅させて仕掛けを出現させたら、こまめにここへ戻って、回復しながら戦おう。

CHECK 16

ポットにつかまってスイッチの場所へ

緑のタイルの上にポットを置いたら、それにつかまって右上方面のスイッチをめざそう。

⬅スイッチを押せば、足場が上下に動き始めるようになるぞ。

CHECK 17

マジックヘッドで足場を出す

おなじみのマジックヘッドがある。アルのレイスアビリティで、足場を出現させよう。これでカギの台座まで進めるようになるぞ。

CHECK 18

ポットを駆使して宝箱をゲット!!

青タイルにポットを乗せて上っていくと、空中に浮かぶ緑タイルが。緑タイルからポットにつかまって、マップ右下の宝箱をめざそう。

⬅緑タイルの上に乗ったら、もう一度ポットを出現させよう。

HP 229/252
SP 144/154

➡宝箱の中身は「力のしずく」がふたつ。貴重なアイテムだ。

CHECK 22
CHECK 21
H
CHECK 20
CHECK 19
G
H

Room 8

このマップの仕掛けは、敵を全滅させることで出現するものばかり。登場したモンスターは、すべて倒しながら進んでいくようにしよう。

Room 9

罪人島のボスが出現する、コロシアムのような円形をしたマップだ。段差や特別な仕掛けもないので、戦いやすい場所といえるだろう。

CHECK 19

敵を全滅させると青タイルが

周辺のモンスターを全滅させると、ここに青タイルが出現するぞ。ポットを出現させたらタイルに乗せて浮かばせ、上へ進んでいこう。

←もちろん、ミースが上に着いたらLボタンを押して仲間と合流することも忘れずに。

CHECK 21

敵全滅で的が出現

モンスターを全滅させると、的スイッチが現れるぞ。ナッシュを操作して的を矢で撃てば、先へ進めるように。

CHECK 20

マジックヘッドが隠されている

周りの敵を全滅させることで、マジックヘッドが出現。マジックテイルでツタを出すことができるので、アルを操作して進もう。

CHECK 22

緑のタイルを利用しよう

ここも敵全滅で仕掛けが出現する。緑タイルが現れるので、ポットにつかまってワープゾーンまで進もう。

BOSS

処刑人

HP 1000　経験値 50

弱点	炎	氷	雷
	○	○	○
気絶	時空	闇	聖
△	○	○	○

おすすめキャラクター　ユーリィ

BOSS

ドラゴン

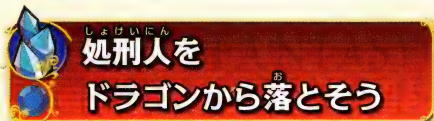
HP 4140　経験値 700

弱点	炎	氷	雷
	×	○	○
気絶	時空	闇	聖
△	△	○	○

おすすめキャラクター　ユーリィ

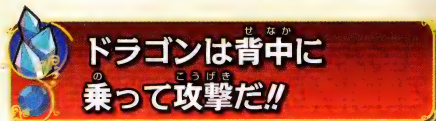
2連戦になるので油断は禁物!!

最初はドラゴンに乗った処刑人が相手。処刑人を倒すと、クリスタルの力により暴走したドラゴンが襲いかかってくる。ドラゴンの方が強敵なので、魔石やMPは温存しておこう。

処刑人をドラゴンから落とそう

処刑人本体を攻撃すると、ドラゴンから降りて辺りを逃げまわる。HPは高くないので、追いかけて連続攻撃を決めればすぐに倒せるだろう。

➡ジャンプ攻撃で、処刑人の方を攻撃するのだ。キャラはユーリィを使おう。

⬅処刑人を落とすと、自分がドラゴンに乗って操縦できる。処刑人を追い詰めよう。

ドラゴンは背中に乗って攻撃だ!!

ドラゴンとのバトルでは、背中に乗って踏みつけて攻撃するといい。攻撃を続けているとダウンするので、その間に弱点である尻尾の先を狙おう。

➡背中に乗っていれば、ドラゴンの攻撃を受けることはほとんどないので安全。

⬅ドラゴンが倒れて動けなくなっているスキに、連続攻撃で弱点を攻めてやろう。

この後の展開について

罪人島をクリアした後も、ユーリィたちの旅はまだまだ続く。ここでは、今後の冒険に役だつ情報やテクニックをまとめて紹介するぞ。

激しくなる戦いに向けてのアドバイス!!

この先の冒険では、さらなる強敵や未知の仕掛けが待ち受ける。レベルを上げたり、装備を充実させてユーリィたちを強くすることはもちろん、レベルアビリティ、レイスアビリティなど各キャラの特徴をうまく活用していくことも大切になるぞ。

ステージに再挑戦して稼ごう

経験値やお金を貯めたり、素材を集めたいときは、一度クリアしたステージに再挑戦するのもいい。宝箱やタルは復活しているし、ボス部屋でボスを倒せば大量のアイテムが手に入るのでお得なのだ。

➡敵の強さ自体は変わっていないので、あまり苦戦せず進めるだろう。

⬅新たな仲間の能力を使って、以前は行けなかった場所にも行ってみよう!!

⬅ボス部屋では以前とは違う敵が出現する。倒せば一気に素材を集められるぞ。

モーグリ商会で仲間を強化

お金を貯めて、モーグリ商会で買えるポケットやしずくを買うのも重要。特に持てる魔石の数を増やせるポケットは、優先的に買っておきたいところ。魔石に関する仕掛けを解くときに役だつぞ。

➡能力を上げるしずくで、仲間の長所をさらに伸ばしてやるといいぞ。

⬅魔石を多く持てるようになれば、仕掛けが多い場所も安心。

優先的に買っておきたいもの

ファイア、ブリザド、サンダーポケット

まずはこの3つの持てる数を増やしておくと、何かと便利。

体力のしずく

HPが低い仲間には、このしずくを使っておくといい。

より強力な装備をオーダーしよう

オーダーで作る装備は、店で売っているものより強力なものになる可能性がある。「プチルビー」などの追加素材を使い、アビリティを付け加えてやろう。追加素材は工房でも買えるが、在庫に限りがあるので注意。

➡どんなアビリティが欲しいか先に決めて、追加素材を選ぼう。

追加素材もうまく使おう!!

⬆武器に必要な素材自体にも、他の素材を使うことで作りだせるものがある。こまめに作ろう。

⬅装備がもともと持っているアビリティにも注目。効果的に組み合わせよう。

レベルアビリティを把握しよう

キャラがレベルアップすると、レベルアビリティを覚えることがある。現在覚えているものはステータス画面で確認できるので、どんなアクションができるようになっているかを確認しておこう。

⬅新たなアビリティを覚えれば、戦い方が大きく変わることもある。

⬆通常攻撃がより強力になることも。レベルアップは、ステータスが上がるだけではないのだ。経験値稼ぎに励もう!!

レイスアビリティの効果を再チェック!!

レイスアビリティを使った仕掛けも、ますます増えてくる。特に魔法関係のスイッチでは、ユーク族のレイスアビリティを効果的に使う場面も多いはず。各種族のレイスアビリティを使いこなそう。

➡ユーリィ、ナッシュのレイスアビリティはほぼ攻撃専門。複雑ではない。

⬅押して作動させるスイッチは、ミースのポットをうまく使えるかも？

⬅マジックヘッドがない場所でも、アルのレイスアビリティは役に立つだろう。

罪人島クリア後の物語を一部紹介!!

登場人物たちの秘められた過去、すべての事件の後ろに見え隠れする「月の民」の存在。この後のストーリー展開では、これらの謎が少しずつ明らかになっていくぞ。

罪人島を脱出したユーリィたちの行く先は?

罪人島の奥地に現れたボス、処刑人とドラゴンを打ち倒したユーリィたち。しかし、突然起こった地割れに襲われ、深い穴に飲み込まれてしまう。果たして彼らの行き着く先は? 無事にレベナ・テ・ラに戻れる日は来るのだろうか。

⬆⬇強敵を倒してほっとしたのもつかの間、新たなピンチが発生!! 溶岩と地割れが、容赦なくユーリィたちを襲う。

⬆たどり着いたその場所は…? アルテミシオンたち、モーグリ一行もいるようだが、少し様子がおかしいようだ。

謎の地で出あった奇妙な人物

どこ とも知れない不思議な世界を、出口を求めて進んでいくユーリィたち。この世界の最深部で、彼らは謎の人物に遭遇する。新たな出会いだけでなく、ある人物との再会も待ち受けているようだ。

レラ・シエルで起きた悲劇の全貌!!

今は水没し、壊滅したレラ・シエル。この都市が滅びた理由は、物語のキーとなりそうだ。いずれはユーリィたちも、レラ・シエル壊滅の真相を知るときが来るだろう。再びレラ・シエルを訪れたときに、その全てが明らかになる…?

チャスペルが仕える黒幕の正体とは?

ユーリィたちの宿敵である、仮面の男クー・チャスペル。彼の後ろに控える黒幕は、さらに恐ろしい相手のようだ。果たして、その正体と目的はいったい?

➡目的のためには手段を選ばないチャスペル。さまざまな事件を影で操っている。

⬆ユーリィたちにとっても、いずれは決着をつけなければいけない相手。戦うときが来たら、全力で立ちむかおう!!

さまざまな謎を秘め物語はクライマックスへ向かう!!

チャプター3

Single Play Data

シングルプレイデータ

Chapter. 3
それぞれの種族の特徴、
装備品の効果、
モンスターの詳細など役立つデータが満載だ！

クラヴァット族（ユーリィ）

接近戦での強さはピカイチ！

剣を用いた接近戦を得意とするキャラクター。魔法はやや不得手だが、物理攻撃の強さはそれを補って余りある。HP、ATK、DEFが高いレベルでバランスがとれているので、ボス戦を筆頭に、ほとんどの局面で先頭に立って戦うことができるぞ‼

[ステータス成長]

HP	◎
SP	○
ATK	◎
DEF	◎
MAG	△

[装備武器]

剣 リーチはないが、武器の中では最大の攻撃力を誇る。一撃の破壊力に加えて、スキのない連続攻撃ができるのも強み。

基本的な戦いかた

連続攻撃と持ち上げ攻撃を使い分けて戦おう

他の種族と比べて通常攻撃のスキが少なく、連打ができるので、正面から力でねじ伏せる戦いかたが可能。ガードをする相手に対しては、持ち上げ攻撃や踏みつけ攻撃などガード不能技で攻めよう。

⬅Aボタン連打で、畳みかけるように正面から連続攻撃を仕掛け、相手の反撃を封じこめよう。

➡ガードをしてくる相手には、Yボタンでの持ち上げ攻撃か、頭に飛び乗っての踏みつけ攻撃で対応。

チャージアタック SP消費:25

自分の周囲の敵をなぎ払う

剣を大きく振り回し、自分の周囲の敵をなぎ払う。チャージ時間がやや長いが、かなりのダメージを与えられる。なお、ユーリィのチャージアタックは他のキャラと違い、レベルに関係なく、幼年期が終わった時点で自動的に習得する。

⬆チャージ時間の長さを考えて、相手と多少離れた間合いでチャージを行おう。チャージアタック後は連続攻撃へ‼

レベルアビリティ

近接攻撃のチェイン数が大きく伸びる

ユーリィのレベルアビリティの特徴は、物理攻撃に特化していること。中でも通常攻撃のチェイン数の伸びは目覚ましい。最初から3連続攻撃できる上に、幼年期を過ぎると自動的にチェイン4を習得。最終的に5回連続攻撃が可能となる。

[Lv40までのアビリティ習得リスト]

習得Lv	習得スキル
16	マジックパイル3
19	チャージガード
25	ガードカウンター
31	マジックパイル4
36	チェイン5
39	チャージブレイク
—	—

PICK UP おすすめアビリティ

ガードカウンター

敵の攻撃に応じて力強く反撃!

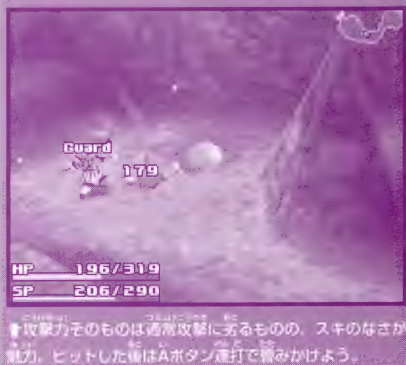
ザコが相手なら通常攻撃の連打と持ち上げ、踏みつけで十分戦えるが、物理攻撃中心に攻めてくる相手には、攻防一体のガードカウンターが便利。連続攻撃と併用するのがオススメだ。

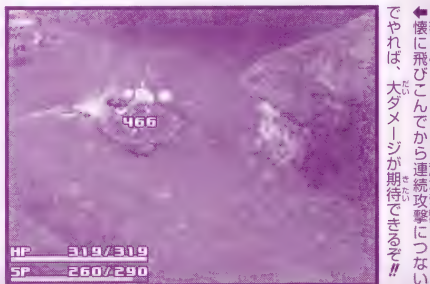
↑攻撃力そのものは通常攻撃に劣るものの、スキのなさが魅力。ヒットした後はAボタン連打で畳みかけよう。

レイスアビリティ　SP消費:30

タッチした敵に突進して攻撃!

ユーリィのレイスアビリティは攻撃タイプ。タッチした敵に飛んでいって斬りつけ、ターゲットの周囲にいる敵全員にダメージを与える。やや離れた間合いの敵も攻撃可能なので、懐に飛びこんで連続攻撃につなげるといった使いかたがオススメ。

↑タッチしたターゲットだけでなく、その周囲の敵にもダメージを与える。敵が密集している状況では、特に有効な攻撃だ。

↑多少離れた間合いにいる敵にも当てられる。遠距離攻撃のバリエーションのひとつとして活用しよう。

←懐に飛びこんでから連続攻撃につないでやれば、大ダメージが期待できるぞ!!

ユーク族(アルハナーレム)

魔法攻撃のエキスパート

アルハナーレムはHP、DEF、ATKが共に低いため、パーティの先頭に立って戦うのは不向き。しかしMAGの伸びは全キャラ中トップ。同じ魔法を使っても、他のキャラより大きな威力が期待できるのが強み。魔法戦闘に特化したキャラだ。

[ステータス成長]

ステータス	成長
HP	△
SP	◎
ATK	△
DEF	△
MAG	◎

[装備武器]

杖

杖はATKだけでなく、MAGのパラメータを大きく伸ばす。物理攻撃よりもむしろ、魔法攻撃向けの武器といえる。

基本的な戦いかた

強力な魔法を中心に離れた間合いで戦おう

HPが低く物理攻撃に弱いので、接近戦は極力避けよう。敵から離れた間合いをキープしながら、強力な魔法を使って近接攻撃型の仲間をサポートするといった戦いかたが基本といえるだろう。

⬅武器での攻撃はダメージが低く連打もできないので、離れた間合いを保とう。

➡魔法で状態異常を引き起こし、先頭で戦う仲間が有利な状況を作りだそう。

チャージアタック SP消費:20

爆風で敵をふき飛ばす

自分の正面に爆風を巻きおこす。接近戦に不向きなキャラクターのわりに、チャージアタックの射程距離は短め。ただし、ヒットした敵をふき飛ばすので、敵に接近されて間合いを広げたいときなどには、意外と重宝する攻撃だ。

⬆通常攻撃の2倍の攻撃力がある上に、爆風で敵をふき飛ばす。魔法以外では、もっともダメージが期待できる。

レベルアビリティ

魔法関係のアビリティが充実

魔法戦闘のエキスパートだけあって、レベルアビリティのほとんどが魔法関係。特に早い段階からマジックパイルを習得する上に、最終的に連携できる回数も全キャラ中トップ。またリングホールド2を習得するのも見逃せない。

[Lv40までのアビリティ習得リスト]

習得Lv	習得スキル
13	マジックパイル3
15	チャージアタック
17	チャージガード
22	マジックパイル4
27	リングホールド2
32	ガードカウンター
35	マジックパイル5

PICK UP おすすめアビリティ マジックパイル

魔石の隠れた力を引き出す

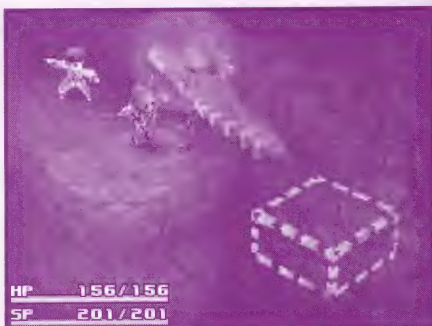
マジックパイルはどのキャラも覚えるアビリティだが、マジックパイル5を習得するのはアルハナーレムだけ。つまり最高レベルの魔法が使えるのもアルハナーレムだけということになる。

⬆通常のマジックパイルの他に、リングホールドと組みあわせ、重ねがけの数を増やすといった使いかたもできる。

レイスアビリティ SP消費:0※

マジックヘッドを使おう

アルハナーレムのレイスアビリティは、フィールド上にあるマジックヘッドを使って、仕掛けを作動させる。移動のサポートに使うのがメインとなるが、フィールドに落ちている魔石を直接作動させるといった使いかたもできる。

⬆フィールドでマジックヘッドを見つけたら、操作キャラをアルハナーレムに切り替えて、レイスアビリティを使用しよう。

⬆レイスアビリティを使うと、隠されている仕掛けの姿が表示される。マジックヘッドから仕掛けにスライド操作しよう。

⬅隠れていた仕掛けが出現!! フィールド攻略に欠かせないレイスアビリティだ。

※ただし、魔石を直接作動する場合のSP消費は50。

セルキー族(ナッシュ)

身体能力に優れた弓使い

弓を使った攻撃を得意とする、遠距離攻撃のエキスパート。弓での攻撃力は剣ほど高くないものの、セルキー族の持つ優れた身体能力で、軽快に動くことができるのが特徴。2段ジャンプができるので、移動時には頻繁に使うキャラクターとなるぞ。

[ステータス成長]

HP	△
SP	◎
ATK	◎
DEF	△
MAG	△

[装備武器]

弓 遠距離攻撃が可能な武器。連射はできないが、レベルアビリティの習得で、一度に3本の矢を放つことが可能となる。

基本的な戦いかた

敵の攻撃の届かない場所から弓で攻撃

矢の届く範囲はかなり広い。ミニマップに映るが、画面に映っていない敵に向かって攻撃することが可能だ。できるだけ遠くから攻撃して、敵が近づいてくるまでに、たっぷりダメージを与えよう。

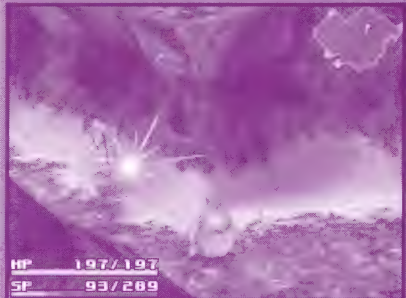
⬅近づいてくる敵と戦うより、敵に気づかれない位置から、攻撃するような戦いかたがメインとなる。

➡矢を射る必要のある仕掛けの場合、通常より視野が広がり、かなり遠くまで見渡せるようになる。

チャージアタック

SP消費:30

強力な矢を使った攻撃

セルキー族のチャージアタックは、通常の攻撃力の1.8倍程度と少し弱めだが、チャージ時間は、クラヴァットより短く使いやすい。SP消費量が30と高めになっているが、SP増加量が高いので、レベルが上がれば頻繁に使える。

⬆SPの消費が激しいが、通常攻撃より強力な矢を放つことができるので、手強い相手との戦闘では重宝するぞ。

レベルアビリティ

弓を使ったアビリティが増える

セルキー族は、貫通力が生まれるストレートアローや、一度に射る矢の数が増える3ウェイショットなどの、弓を使った物理攻撃系のアビリティが増えるぞ。逆に、マジックパイルのような魔法系は、あまり増えなくなっているのだ。

[Lv40までのアビリティ習得リスト]

習得Lv	習得スキル
18	チャージアタック
21	チャージガード
23	マジックパイル3
26	3ウェイショット
29	ガードカウンター
34	ストレートアロー
38	チャージブレイク

レイスアビリティ SP消費:20

チャージアタックを上回る攻撃力

レイスアビリティは、チャージアタックと比べると、SP消費量も20と少なめで使用でき、攻撃力もそれを凌ぐ威力を発揮する必殺技だ。使用時は、向きは変えられるが、移動ができなくなるので、混戦時での使用は避けた方がいいだろう。

⬆紫の輪が付いた相手をタッチすることで、強力な矢を放つことができる。かなりのダメージを期待できる攻撃だぞ。

PICK UP おすすめアビリティ

3ウェイショット

一度に3本の矢を射て攻撃！

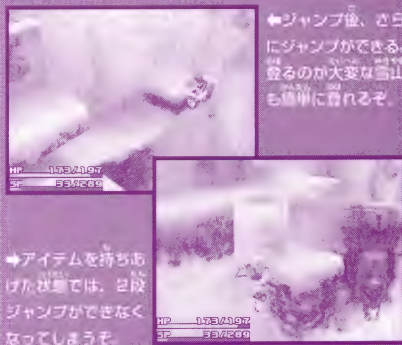
習得できるアビリティの中で、特に有効なのが3ウェイショットだ。1回の攻撃で、3本の矢を扇状に放てるようになる。多方面から近寄ってくる相手に、攻撃することが可能になるのだ。

⬆接近戦では、1体の相手に一度に3本の矢を当てることができ、通常の3倍のダメージを与えられるぞ。

2段ジャンプ

ジャンプ中にもう一度ジャンプ！

セルキー族の一番の特徴は他の種族ではできない2段ジャンプだ。ジャンプ中にもう一度ジャンプができるので、通常では登れないような崖を上ったり、遠くにある足場に飛び移るといったことが可能になる。マップ探索に重宝するぞ。

⬅ジャンプ後、さらにジャンプができる。登るのが大変な雪山も簡単に登れるぞ。

➡アイテムを持ちあげた状態では、2段ジャンプができなくなってしまうぞ。

リルティ族(ミース)

ポットを使った様々なアクションができる

ポットを使っての攻撃や、魔石を作るなどさまざまなアクションをこなす種族。大人になっても小柄で、子供のような容姿をしているのが特徴。どちらかというと、戦闘をするより仕掛けの作動や魔石の作成をするサポートタイプのキャラと言える。

[ステータス成長]

HP	◎
SP	△
ATK	○
DEF	◎
MAG	△

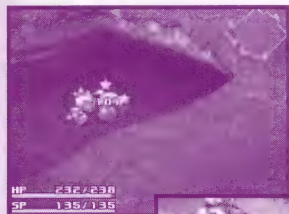
[装備武器]

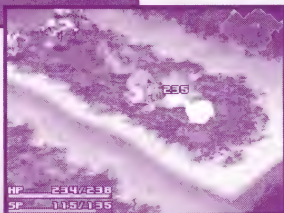
スプーン

頻繁に気絶の状態異常を引き起こす効果を持つ武器。攻撃力が低めで、連続攻撃もできず、少々使いづらいのが難点。

基本的な戦いかた

チャージアタックで近づいて接近戦

初めにポットの体当たり攻撃で近づき、通常攻撃を繰り返す。相手が気絶したところをねらって、魔法やチャージアタックを使うなど、トリッキーな動きをするような戦いかたが、オススメだぞ。

⬅通常攻撃は、頻繁に気絶状態になる。このスキにマジックパイルなど、時間のかかる攻撃をしよう。

➡離れた間合いから、チャージアタックで攻撃しつつ、接近戦に持ち込む戦法が、オススメだぞ。

チャージアタック　SP消費:5

ポットの中に入って体当たり!

リルティ族のチャージアタックは、ポットの中に入って転がり、体当たりをする技。通常攻撃は近距離だが、この技を使えば少し離れた間合いから攻撃できる。SP消費量が5と少なく、通常攻撃の倍程度のダメージを与えられる。

⬆転がりはじめで、多少ねらいがはずれても修正が効く。SP消費量が少なく、頻繁に使えるところがうれしい。

レベルアビリティ

攻撃以外のアビリティも習得する

リルティ族は、他の種族と違って、攻撃以外のアビリティも習得する。錬金で溶かすことができる元素の数が増える、3元素錬金がそれ。初めは簡単な魔石しか作れないが、アビリティを覚えると、レイズなどの魔石が作れるようになるぞ。

[Lv40までのアビリティ習得リスト]

習得Lv	習得スキル
20	チャージアタック
24	3元素錬金
28	チャージガード
30	マジックパイル3
33	4元素錬金
37	ガードカウンター
40	チャージブレイク

PICK UP おすすめアビリティ

チャージブレイク

比較的短い時間で放てる強力な技

攻撃力が通常攻撃の3倍以上にもなる、チャージアタックの上位技。チャージ時間は全種族中最短で、SPも10あれば出すことが可能だ。習得レベルが40と高いが、使えると心強い技だぞ。

⬆Aボタンの長押しのチャージ中に、ミースの周りの光が星に変わったら、チャージブレイクになる合図だぞ。

レイスアビリティ SP消費:0

元素を溶かして魔石を作れる

リルティ族のレイスアビリティは、他の種族と違い攻撃技ではない。元素から魔石を生成する錬金というもの。作りかたは簡単で、溶かしたい元素をいくつか選び、一定の速度でかき混ぜ続けると完成する。詳しい錬金のしかたはP156で紹介するぞ。

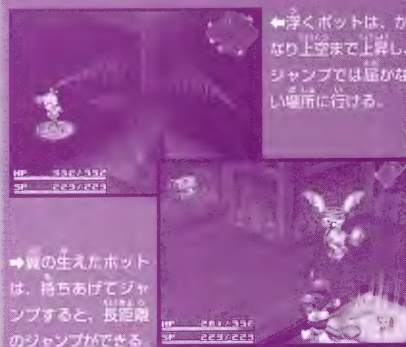
⬆ポットに入れた元素を溶かして、魔石を生成することができる。元素の組み合わせ次第では、魔石以外のものもできるぞ。

ポットアクション

ポットを使った仕掛け

青や緑のタイルの上にポットを置くと、浮上するポットや、翼が生えて落下しにくいポットへと変化をする。このポットを利用することで、届かなかった場所に移動できるようになるのだ。終盤には他のタイルも登場するぞ。

⬅浮くポットは、かなり上空まで上昇し、ジャンプでは届かない場所に行ける。

➡翼の生えたポットは、持ちあげてジャンプすると、長距離のジャンプができる。

アイテムデータ一覧

Item Data List

武器や防具などのアイテムを種類ごとに紹介していく。オーダーに必要なレシピや素材もわかるようになっている。ちなみにアイテムはここで紹介する以外にもあるぞ。

ページの見かた

武器[剣、杖、弓、スプーン]

頭防具

体防具

アクセサリー

レシピ

素材

魔石&その他アイテム

番号	項目	説明
1	名前	アイテムの名前。
2	性能	アイテムのATK、DEF、MAG。
3	レシピ	アイテムを作るのに必要なレシピ。
4	買値	お店で売っている値段。数字がないものはショップでの購入は不可。
5	売値	お店に売ったときの値段。数字がないものはショップでの売却は不可。
6	装備可能キャラ	アイテムを装備できるキャラを表す。「○」が装備可能、「×」は装備不可、「幼」はユーリィの幼年期のみ装備可能。各キャラは、[ユ]=ユーリィ、[ア]=アル、[ナ]=ナッシュ、[ミ]=ミースとなる。
7	特殊効果	オーダーメイドしなくても、最初からついている「そうび特殊効果」。
8	オーダー	オーダーメイドに必要な金額。
9	素材	レシピに必要な素材名と個数。
10	完成品	レシピで作ることができるアイテム名。武器のレシピのみ、キャラごとにアイテムを作ることができる。ただし「-」となっている場合はオーダーできない。
11	レア度	素材のレア度を表す。
12	効果	そのアイテムの具体的な効果内容。

そうび特殊効果一覧

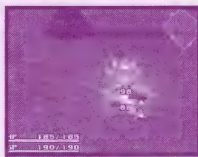
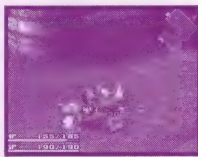
まずは武具に深く関わるそうび特殊効果について、基本的なものをいくつか紹介しよう。

そうび特殊効果	項目	内容
物理攻撃力アップ	効果内容	ATKが上昇
	数値の算出方法と最大値	もととなるATKに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大250%まで上昇
魔法攻撃力アップ	効果内容	MAGが上昇
	数値の算出方法と最大値	もととなるMAGに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大250%まで上昇
防御力アップ	効果内容	DEFが上昇
	数値の算出方法と最大値	もととなるDEFに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大250%まで上昇
HPアップ	効果内容	最大HPが上昇
	数値の算出方法と最大値	もととなるHPに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大250%まで上昇
SPアップ	効果内容	最大SPが上昇
	数値の算出方法と最大値	もととなるSPに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大250%まで上昇
集中力強化	効果内容	魔法を唱えている最中に受けるダメージが減少
	数値の算出方法と最大値	受けたダメージに対して、割合(%)で減少値が決まる。最大90%まで減少
アーム強化	効果内容	より重い敵を持ち上げたり、長い時間ぶら下がれるようになる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は3
ボディ強化	効果内容	我慢強くなり、ダメージリアクションをとりにくくなる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は3
インパクト強化	効果内容	気絶させやすくなる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は3
女神のほほえみ	効果内容	運がよくなる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は12
炎耐性アップ	効果内容	炎耐性が上がる。燃えにくくなり、ダメージも減らせる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は12
氷耐性アップ	効果内容	氷耐性が上がる。凍りにくくなり、ダメージも減らせる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は12
雷耐性アップ	効果内容	雷耐性が上がる。しびれにくくなり、ダメージも減らせる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は12
気絶耐性アップ	効果内容	気絶耐性が上がる。気絶しにくくなる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は12
時空耐性アップ	効果内容	時空耐性が上がる。スロウ、グラビデに有効。グラビデのダメージも減らせる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は12
闇耐性アップ	効果内容	闇耐性が上がる。毒、暗闇、のろいなどに有効。ダメージも減らせる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は12
チャージ時間短縮	効果内容	チャージアタック、チャージブレイクのチャージ時間が短くなる
	数値の算出方法と最大値	一定の数値がステータスに加算される。最大値は15
ご先祖の秘伝	効果内容	チャージアタック、チャージブレイク、レイスアビリティのSP消費量が減る
	数値の算出方法と最大値	もととなる消費SPに対して、割合(%)で減少値が決まる。最大50%まで減少
リングスピード	効果内容	リングの移動スピードが速くなる
	数値の算出方法と最大値	もととなる速度に対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大200%まで上昇
リングルート	効果内容	リングを敵に奪われたり、消されたりしなくなる
	数値の算出方法と最大値	効果は一定
HPリジェネ	効果内容	HPが少しずつ自動回復する
	数値の算出方法と最大値	最大HPに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大10%まで回復
SPリジェネ	効果内容	SPが少しずつ自動回復する
	数値の算出方法と最大値	最大SPに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大10%まで回復
白魔の心得	効果内容	仲間がケアル、クリア、レイズを自動で使うようになる。シングルプレイ専用
	数値の算出方法と最大値	効果は一定
黒魔の心得	効果内容	仲間が魔石を自動で使うようになる。シングルプレイ専用
	数値の算出方法と最大値	効果は一定
竜騎士の技	効果内容	ジャンプ攻撃、下突きが強くなる
	数値の算出方法と最大値	もととなるダメージに対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大200%まで上昇
侍の技	効果内容	クリティカルヒットが出やすくなる
	数値の算出方法と最大値	クリティカルが出る確率に対して、割合(%)で上昇値が決まる。最大7%まで上昇

剣 装備キャラクター：ユーリィ

クラヴァット族

幼年期を含めてユーリィが装備する武器だ。スキが小さく、バランスが取れているぞ。

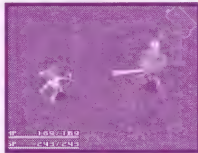
同じランクの武器の中では、もっともATKが高くなる。攻撃スピードは速いので扱いやすいが、リーチが短いため、接近戦の技術が要求される。

⬅連続攻撃を繰りだせるので大ダメージを期待できる。

⬅正面からまともに打ちあうと消耗戦になりやすいぞ。

名称	レシピ	ATK	DEF	MAG	買値	売値
薪割りのナタ（まきわりのナタ）	見習いの武器	10	0	0	110	55
ブロンズソード	ひよっこの武器	21	0	0	130	65
アイアンソード	鉄の武器	32	0	0	200	100
バスタードソード	鋼鉄の武器	40	0	0	350	175
グラディウス	戦士の武器	50	0	0	430	215
フレイムタン	炎の武器	45	0	0	—	225
アイスブランド	氷の武器	45	0	0	—	225
雷のナタ（かみなりのナタ）	雷の武器	45	12	0	—	225
ブレイブソード	勇気の武器	60	0	0	540	270
ディフェンダー	勝利の武器	70	0	0	650	325

弓 装備キャラクター：ナッシュ

セルキー族

バツグンの射程距離を誇るナッシュの武器。リーチを活かせば一方的に攻撃できるぞ。

射程距離が4種類の武器の中でもっとも長い。ショップで複数の武器が入手可能なときは、剣と並んで優先的にいい武器をそろえておきたい。

⬅通常攻撃は一直線。位置関係をすばやく把握しよう。

⬅弓は仕掛けを解除するときに必要な武器でもある。

名称	レシピ	ATK	DEF	MAG	買値	売値
ウッドボウ	見習いの武器	8	0	0	110	55
ショートボウ	ひよっこの武器	16	0	0	130	65
アイアンボウ	鉄の武器	24	0	0	200	100
キラーボウ	鋼鉄の武器	32	0	0	350	175
ウォーボウ	戦士の武器	40	0	0	430	215
炎の弓（ほのおのゆみ）	炎の武器	38	0	0	—	225
氷の弓（こおりのゆみ）	氷の武器	38	0	0	—	225
レンジャーボウ	勇気の武器	48	0	0	540	270
エルフィンボウ	魔法の武器	45	0	0	—	240
英雄の弓（えいゆうのゆみ）	勝利の武器	60	0	0	650	325
天使の弓（てんしのゆみ）	天使の武器	56	0	5	—	310

杖 装備キャラクター：アルハナーレム

ユーク族

アルが装備するMAGに関わりが深い武器。魔法を重視する戦いかたなら必須となる。

通常攻撃は単発攻撃しかできず、攻撃時のスキも大きいので少々扱いにくい。しかし杖を装備するとATKに加えて、必ずMAGも上昇するぞ。

←攻撃の軌道は山なりだ。動きがすばやい敵は苦手。

←杖の性能が低いと魔法の効果を十分に発揮できない。

名前	ATK	DEF	MAG	レシピ	買値	売値
木の杖	5	0	5	見習いの武器	110	55
樫の杖	12	0	8	ひよっこの武器	130	65
キャンディロッド	8	0	12	お子さまの武器	—	60
しましまロッド	22	0	18	おしゃれな武器	—	135
力の杖	30	0	20	戦士の武器	430	215
炎の杖	25	0	25	炎の武器	—	225
氷の杖	20	5	25	氷の武器	—	225
大地の杖	25	5	30	勇気の武器	540	270
マジカルワンド	25	0	35	魔法の武器	—	240
天使の杖	30	10	30	天使の武器	—	310

スプーン 装備キャラクター：ミース

リルティ族

おたまやスプーンで殴りつけるミースの武器。4種類の中でリーチがもっとも短いのだ。

リーチは短いが攻撃スピードがかなり速く、攻撃時のスキも小さい。2、3回攻撃したら敵から離れて戦うヒット&アウェイ戦法が有効だ。

←剣には劣るが意外とATKが高くかなりのダメージ。

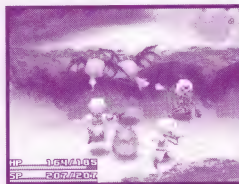
←ちょこまかと敵の周囲を動きまわりながら攻撃だ。

名前	ATK	DEF	MAG	レシピ	買値	売値
木の槌	8	0	0	見習いの武器	110	55
樫の槌	18	0	0	ひよっこの武器	130	65
ぴこぴこハンマー	15	0	0	お子さまの武器	—	60
鉄のおたま	35	0	0	鉄の武器	200	100
鋼鉄のおたま	45	0	0	鋼鉄の武器	350	175
ラブリースプーン	40	5	0	おしゃれな武器	—	135
アイアンメイス	58	0	0	戦士の武器	430	215
ひんやりおたま	50	0	0	氷の武器	—	225
雷のメイス	50	0	0	雷の武器	—	225
マジカルハンマー	58	0	5	魔法の武器	—	240
天使のスプーン	67	0	8	天使の武器	—	310

頭防具

頭に装備する防具。一部を除き、防具はほとんど全員が装備できるようになっている。

DEFに加え、ATKとMAGが上昇するものも多い。体防具でも同じことが言えるが、装備品がそれぞれ違うときは、キャラを見わける目印になる。

←得意な攻撃によって最適な防具も変わってくる。

←同じ防具だと、乱戦時にキャラを見わけにくくなる。

名前	ATK	DEF	MAG	レシピ	買値	売値	ユーリィ	ナッシュ	アルハナーレム	ミース
見習い皮帽子（みならいかわぼうし）	0	3	0	—	5	2	幼	×	×	×
見習い皮兜（みならいかわかぶと）	0	6	0	—	10	5	幼	×	×	×
ブロンズヘルム	0	7	0	銅の兜	50	25	○	○	○	○
グリーンハット	0	5	1	緑の帽子	100	50	○	○	○	○
ヒーローマスク	2	5	0	変装セット	—	30	○	○	○	○
アイアンヘルム	0	12	0	鉄の兜	160	80	○	○	○	○
レッドハット	2	10	0	赤い帽子	110	55	○	○	○	○
ブルーハット	0	10	2	青い帽子	110	55	○	○	○	○
竜騎士の兜（りゅうきしのかぶと）	0	15	0	竜っぽい兜	180	90	○	○	○	○
黒魔道士の帽子（くろまどうしのぼうし）	0	10	8	魔力満ちる帽子	120	60	○	○	○	○
白魔道士のフード（しろまどうしのフード）	0	12	4	癒しの頭巾	120	60	○	○	○	○
ねこみみフード	2	13	0	猫頭巾	—	45	○	○	○	○
ナイトヘルム	0	20	0	騎士の兜	200	100	○	○	○	○
三角帽・オレンジ（さんかくぼう・オレンジ）	0	15	5	炎の帽子	190	95	○	○	○	○
三角帽・ブルー（さんかくぼう・ブルー）	1	16	3	氷の帽子	190	95	○	○	○	○

名前	ATK	DEF	MAG	レシピ	買値	売値	ユーリィ	ナッシュ	アルハナーレム	ミース
三角帽・イエロー（さんかくぼう・イエロー）	3	16	1	雷の帽子	190	95	○	○	○	○
竜の兜（りゅうのかぶと）	0	24	0	竜になれる兜	230	115	○	○	○	○
炎の兜（ほのおのかぶと）	2	22	0	熱に強い兜	—	125	○	○	○	○
アイスヘルム	0	22	2	寒くない兜	—	125	○	○	○	○
シーフのバンダナ	1	22	1	盗賊ご用達の布	—	105	○	○	×	×
スカルマスク	8	20	0	骸骨のお面	—	105	○	○	○	○

体防具

体に装備する防具。頭防具と同じく、ほぼ全員が装備できるようになっているぞ。

同じランクだと頭防具より価格が高い分、上昇するDEFも大きくなる。敵の攻撃が強力だと感じたらまずは体防具を優先して購入するといいぞ。

←接近戦を行うキャラにはいいものを装備させたい。

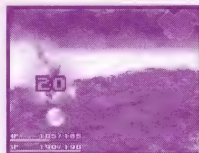
←魔法をメインで攻撃するならMAGも重視しよう。

名前	ATK	DEF	MAG	レシピ	買値	売値	ユーリィ	ナッシュ	アルハナーレム	ミース
子供服（こどもふく）	0	7	0	—	—	5	○	×	×	×
見習い皮鎧（みならいかわよろい）	0	14	0	—	10	5	幼	×	×	×
見習い鉄鎧（みならいてつよろい）	0	21	0	—	20	10	幼	×	×	×
旅立ちの服（たびだちのふく）	0	9	0	決意の服	120	60	○	○	○	○
ブロンズの胸当て（ブロンズのむねあて）	0	16	0	銅の軽鎧	180	90	○	○	○	○
緑の服（みどりのふく）	0	12	2	丈夫な服	140	70	○	○	○	○
アイアンアーマー	0	29	0	鉄の鎧	225	112	○	○	○	○
赤の服（あかのふく）	4	26	0	暑くない服	200	100	○	○	○	○
青の服（あおのふく）	0	26	4	寒くない服	200	100	○	○	○	○

名前	ATK	DEF	MAG	レシピ	買値	売値	ユーリィ	ナッシュ	アルハナーレム	ミース
竜騎士の鎧（りゅうきしのよろい）	2	35	0	竜っぽい鎧	260	130	○	○	○	○
黒魔道士のローブ（くろまどうしのローブ）	0	30	10	魔力満ちる聖衣	210	105	○	○	○	○
白魔道士のローブ（しろまどうしのローブ）	0	33	5	癒しの聖衣	210	105	○	○	○	○
毛皮のコート（けがわのコート）	0	35	0	猫服	—	120	○	○	○	○
ナイトアーマー	0	42	0	騎士の鎧	320	160	○	○	○	○
オレンジクロース	0	36	8	炎の衣	280	140	○	○	○	○
ブルークロース	2	36	4	氷の衣	280	140	○	○	○	○
イエロークロース	4	36	2	雷の衣	280	140	○	○	○	○
竜の鎧（りゅうのよろい）	5	46	0	竜になれる鎧	350	175	○	○	○	○
銀の胸当て（ぎんのむねあて）	0	45	7	銀の軽鎧	350	175	○	○	○	○
炎の鎧（ほのおのよろい）	5	44	2	熱に強い鎧	—	190	○	○	○	○
アイスアーマー	2	44	5	寒くない鎧	—	190	○	○	○	○
シーフの服（シーフのふく）	4	42	4	盗賊ご用達の服	—	165	○	○	○	○
研究者の服（けんきゅうしゃのふく）	0	28	5	—	—	75	×	×	○	×
野生児の服（やせいじのふく）	0	37	0	—	—	100	×	○	×	×
錬金術師の服（れんきんじゅつしのふく）	0	45	2	—	—	150	×	×	×	○

アクセサリー

アクセサリーはATKやDEF以外にもそうび特殊効果を得られることが多い装備品だ。

そうび特殊効果を活かして、属性攻撃や状態異常攻撃を防ぐのに、アクセサリーは最適。特に炎、氷、雷の３属性のアクセサリーは常に用意したい。

⬅敵がブリザドを使用したら、20のダメージを受けた。

⬅氷のバッジを装備したらダメージが18に減ったぞ！

名称	特殊効果	レシピ	ATK	DEF	MAG	買値	売値
パワーリング	―	力の指輪	2	0	0	60	30
マジックリング	―	魔法の指輪	0	0	2	60	30
ガードリング	―	守りの指輪	0	2	0	60	30
ライフリング	―	命の指輪	1	1	0	60	30
スキルリング	―	技の指輪	0	1	1	60	30
炎のバッジ	炎耐性アップ	紅の細工	0	0	1	100	50
氷のバッジ	氷耐性アップ	蒼の細工	0	1	0	100	50
雷のバッジ	雷耐性アップ	黄の細工	1	0	0	100	50
気絶のバッジ	気絶耐性アップ	絶の細工	0	2	0	―	300
時空のバッジ	時空耐性アップ	時の細工	0	0	2	―	300
闇のバッジ	闇耐性アップ	黒の細工	2	0	0	―	300
紺碧の紋章	?	氷の契約	0	0	0	―	1000

レシピ

レシピは工房でのオーダーに必要なものだ。武器・防具屋にはないものも作れるぞ。

オーダー品は武器・防具屋で買うより安く手に入る。また武器のレシピのみ、同じレシピでも各キャラクターごとに作れるアイテムが変わるぞ。

⬅武器・防具屋だと薪割りのナタの価格は110ギル。

⬅レシピと素材があれば、同じものを50ギルで作れる。

レシピ	買値	売値	オーダー	素材1	素材2	素材3	ユーリィ	ナッシュ	アルハナーレム	ミース
見習いの武器（みならいのぶき）	10	5	50	木の枝×3	—	—	薪割りのナタ	ウッドボウ	木の杖	木の槌
ひよっこの武器（ひよっこのぶき）	10	5	75	銅×1	樫の枝×1	—	ブロンズソード	ショートボウ	樫の杖	樫の槌
お子さまの武器（おこさまのぶき）	—	5	75	骨×1	木の枝×2	—	—	—	キャンディロッド	ぴこぴこハンマー
鉄の武器（てつのぶき）	20	10	100	鉄×1	木の枝×2	—	アイアンソード	アイアンボウ	—	鉄のおたま
鋼鉄の武器（こうてつのぶき）	25	12	150	鉄×1	金剛石×1	—	バスタードソード	キラーボウ	—	鋼鉄のおたま
おしゃれな武器（おしゃれなぶき）	—	10	125	骨×1	樫の枝×1	—	—	—	しましまロッド	ラブリースプーン
戦士の武器（せんしのぶき）	30	15	175	銅×2	樫の枝×1	金剛石×2	グラディウス	ウォーボウ	力の杖	アイアンメイス
炎の武器（ほのおのぶき）	—	17	200	鉄×2	レッドストーン×1	—	フレイムタン	炎の弓	炎の杖	—
氷の武器（こおりのぶき）	—	17	200	鉄×2	ブルーストーン×1	—	アイスブランド	氷の弓	氷の杖	ひんやりおたま
雷の武器（かみなりのぶき）	—	17	200	鉄×2	イエローストーン×1	—	雷のナタ	—	—	雷のメイス
勇気の武器（ゆうきのぶき）	50	25	250	鉄×2	金剛石×2	トカゲのうろこ×1	ブレイブソード	レンジャーボウ	大地の杖	—
魔法の武器（まほうのぶき）	45	22	225	木の枝×3	三角目玉×2	—	—	エルフィンボウ	マジカルワンド	マジカルハンマー
勝利の武器（しょうりのぶき）	60	30	275	鉄×3	ムーの鼻×2	トカゲのうろこ×2	ディフェンダー	英雄の弓	—	—
天使の武器（てんしのぶき）	—	27	250	骨×2	天界の砂×1	怪鳥の羽根×1	—	天使の弓	天使の杖	天使のスプーン

名前	買値	売値	オーダー	素材1	素材2	素材3	完成品
銅の兜 どうのかぶと	10	5	20	銅×1	—	—	ブロンズヘルム
緑の帽子 みどりのぼうし	10	5	10	レザー×1	シルク×1	妖精の緑の粉×1	グリーンハット
変装セット へんそうセット	—	5	15	シルク×1	—	—	ヒーローマスク
鉄の兜 てつのかぶと	20	10	30	鉄×1	—	—	アイアンヘルム
赤い帽子 あかいぼうし	15	7	20	レザー×1	シルク×1	妖精の赤い粉×1	レッドハット
青い帽子 あおいぼうし	15	7	20	レザー×1	シルク×1	妖精の青い粉×1	ブルーハット
竜っぽい兜 りゅうっぽいかぶと	25	12	45	鉄×1	トカゲのとさか×1	ベヒーの爪×1	竜騎士の兜
魔力満ちる帽子 まりょくみちるぼうし	20	10	30	ムーの毛皮×2	マジックストーン×1	—	黒魔道士の帽子
癒しの頭巾 いやしのずきん	20	10	30	ムーの毛皮×2	天使の白い粉×1	—	白魔道士のフード
猫頭巾 ねこずきん	—	10	25	ムーの毛皮×2	不思議な花びら×2	—	ねこみみフード
騎士の兜 きしのかぶと	30	15	50	鉄×2	金剛石×1	—	ナイトヘルム
炎の帽子 ほのおのぼうし	30	15	40	シルク×1	妖精の赤い粉×1	三角目玉×1	三角帽・オレンジ
氷の帽子 こおりのぼうし	30	15	40	シルク×1	妖精の青い粉×1	三角目玉×1	三角帽・ブルー
雷の帽子 かみなりのぼうし	30	15	40	シルク×1	妖精の黄色い粉×1	三角目玉×1	三角帽・イエロー
竜になれる兜 りゅうになれるかぶと	55	27	65	鉄×2	サハギンのひれ×2	ドラゴンのうろこ×1	竜の兜
熱に強い兜 ねつにつよいかぶと	—	27	70	鉄×2	プリンゼリー×1	レッドストーン×1	炎の兜
寒くない兜 さむくないかぶと	—	27	70	鉄×2	プリンゼリー×1	ブルーストーン×1	アイスヘルム
盗賊ご用達の布 とうぞくごようたしのぬの	—	20	50	シルク×1	骨×1	—	シーフのバンダナ

アイテム	買値	売値	オーダー	素材1	素材2	素材3	完成品
骸骨のお面（がいこつのおめん）	—	22	60	頭蓋骨×1	ムーの鼻×1	—	スカルマスク
決意の服（けついのふく）	10	5	40	シルク×2	—	—	旅立ちの服
銅の軽鎧（どうのけいよろい）	15	7	50	銅×2	レザー×1	—	ブロンズの胸当て
丈夫な服（じょうぶなふく）	10	5	40	シルク×2	妖精の緑の粉×1	—	緑の服
鉄の鎧（てつのよろい）	20	10	65	鉄×2	—	—	アイアンアーマー
暑くない服（あつくないふく）	15	7	60	シルク×2	妖精の赤い粉×1	—	赤の服
寒くない服（さむくないふく）	15	7	60	シルク×2	妖精の青い粉×1	—	青の服
竜っぽい鎧（りゅうっぽいよろい）	30	15	80	鉄×2	カメの甲羅×1	—	竜騎士の鎧
魔力満ちる聖衣（まりょくみちるせいい）	25	12	75	ムーの毛皮×2	マジックストーン×1	三角目玉×1	黒魔道士のローブ
癒しの聖衣（いやしのせいい）	25	12	75	ムーの毛皮×2	モーグリ草×2	三角目玉×1	白魔道士のローブ
猫服（ねこふく）	—	10	80	ムーの毛皮×2	シルク×2	—	毛皮のコート
騎士の鎧（きしのよろい）	50	25	100	鉄×2	金剛石×1	カメの甲羅×1	ナイトアーマー
炎の衣（ほのおのころも）	40	20	95	シルク×2	妖精の赤い粉×1	三角目玉×1	オレンジクロース
氷の衣（こおりのころも）	40	20	95	シルク×2	妖精の青い粉×1	三角目玉×1	ブルークロース
雷の衣（かみなりのころも）	40	20	95	シルク×2	妖精の黄色い粉×1	三角目玉×1	イエロークロース
竜になれる鎧（りゅうになれるよろい）	60	30	120	鉄×3	カメの甲羅×1	ドラゴンのうろこ×1	竜の鎧
銀の軽鎧（ぎんのけいよろい）	55	27	115	銀×1	レザー×2	—	銀の胸当て
熱に強い鎧（ねつにつよいよろい）	—	30	130	鉄×3	プリンゼリー×1	レッドストーン×2	炎の鎧

アイテム	買値	売値	オーダー	素材1	素材2	素材3	完成品
寒くない鎧（さむくないよろい）	—	30	130	鉄×3	プリンゼリー×1	ブルーストーン×2	アイスアーマー
盗賊ご用達の服（とうぞくごようたしのふく）	—	22	110	シルク×2	骨×4	—	シーフの服
力の指輪（ちからのゆびわ）	100	50	100	骨×1	トカゲのうろこ×1	—	パワーリング
魔法の指輪（まほうのゆびわ）	100	50	100	骨×1	三角目玉×1	—	マジックリング
守りの指輪（まもりのゆびわ）	100	50	100	骨×1	大サソリの甲羅×1	—	ガードリング
命の指輪（いのちのゆびわ）	100	50	100	骨×1	モーグリ草×1	—	ライフリング
技の指輪（わざのゆびわ）	100	50	100	骨×1	謎の種×1	—	スキルリング
紅の細工（くれないのさいく）	200	100	250	銀×1	妖精の赤い粉×1	—	炎のバッジ
蒼の細工（あおのさいく）	200	100	250	銀×1	妖精の青い粉×1	—	氷のバッジ
黄の細工（きのさいく）	200	100	250	銀×1	妖精の黄色い粉×1	—	雷のバッジ
絶の細工（ぜつのさいく）	—	100	250	銀×1	天使の白い粉×1	—	気絶のバッジ
時の細工（ときのさいく）	—	100	250	銀×1	妖精の黄色い粉×1	妖精の緑の粉×1	時空のバッジ
黒の細工（くろのさいく）	—	100	250	銀×1	悪魔の黒い粉×1	—	闇のバッジ
氷の契約（こおりのけいやく）	—	225	500	食獣花の種×1	ブルーストーン×20	—	紺碧の紋章
やわらか布（やわらかぬの）	10	5	20	ムーの毛皮×2	—	—	シルク
しっかり革（しっかりかわ）	10	5	20	ムーの毛皮×2	—	—	レザー
鋼の布（はがねのぬの）	100	50	100	鉄×1	シルク×1	ハチミツ酸×1	アイアンシルク
天界のチリ（てんかいのチリ）	200	100	50	骨×1	ボムソウル×1	天使の白い粉×1	天界の砂

アイテム	買値	売値	オーダー	素材1	素材2	素材3	完成品
魔界のチリ まかいのチリ	200	100	50	黒ずんだ骨×1	ボムソウル×1	悪魔の黒い粉	魔界の砂
怪鳥のチリ かいちょうのチリ	200	100	100	怪鳥の爪×1	ボムソウル×1	—	ズーダスト
怪獣のチリ かいじゅうのチリ	200	100	100	ベヒーの爪×1	ボムソウル×1	—	ベヒーダスト
炎のビー玉 ほのおのビーだま	20	10	50	妖精の赤い粉×10	レッドストーン×1	—	レッドスフィア
氷のビー玉 こおりのビーだま	20	10	50	妖精の青い粉×10	ブルーストーン×1	—	ブルースフィア
雷のビー玉 かみなりのビーだま	20	10	50	妖精の黄色い粉×10	イエローストーン×1	—	イエロースフィア
緑のビー玉 みどりのビーだま	20	10	50	妖精の緑の粉×10	樫の枝×1	—	グリーンスフィア
黒のビー玉 くろのビーだま	20	10	50	魔界の砂×3	マジックストーン×1	—	ダークスフィア
白のビー玉 しろのビーだま	20	10	50	天界の砂×3	マジックストーン×1	—	ホーリースフィア
ルビー錬成 ルビーれんせい	500	250	100	プチルビー×3	—	—	ルビー
サファイア錬成 サファイアれんせい	500	250	100	プチサファイア×3	—	—	サファイア
シトリン錬成 シトリンれんせい	500	250	100	プチシトリン×3	—	—	シトリン
エメラルド錬成 エメラルドれんせい	500	250	100	プチエメラルド×3	—	—	エメラルド
アメジスト錬成 アメジストれんせい	500	250	100	プチアメジスト×3	—	—	アメジスト
オニキス錬成 オニキスれんせい	500	250	100	プチオニキス×3	—	—	オニキス
クリスタル錬成 クリスタルれんせい	1000	500	100	黒クリスタル×3	ユニオンブラッド×1	フェニックスの毛×1	クリスタル
銅錬成 どうれんせい	10	5	15	銅の欠片×3	レッドストーン×1	ブルーストーン×1	銅
鉄錬成 てつれんせい	20	10	30	鉄の欠片×3	レッドストーン×1	ブルーストーン×1	鉄

素材

材料がなければものは作れない。素材はレシピとともにオーダーに欠かせないアイテムだ。

レシピにある素材に加えて追加素材を選択すると、そうび特殊効果が完成品に付与される。選んだ追加素材によってそうび特殊効果は変化するぞ。

←オーダー時に追加素材を手持ちの素材の中から選択。

←自分だけのオリジナルアイテムが完成したぞ！

素材	買値	売値	レア度
ルビー	—	150	2
サファイア	—	150	2
シトリン	—	150	2
エメラルド	—	150	2
アメジスト	—	150	2
オニキス	—	150	2
クリスタル	—	150	2
プチルビー	100	50	1
プチサファイア	100	50	1
プチシトリン	100	50	1
プチエメラルド	100	50	1
プチアメジスト	100	50	1
プチオニキス	100	50	1
黒クリスタル（くろクリスタル）	—	50	1
銅（どう）	50	25	0
鉄（てつ）	100	50	0
ミスリル	200	100	0
銅の欠片（どうのかけら）	10	5	0
鉄の欠片（てつのかけら）	20	10	0
ミスリルの欠片（ミスリルのかけら）	40	20	0
金（きん）	300	150	0
銀（ぎん）	150	75	0
金剛石（こんごうせき）	100	50	0
ダイヤの欠片（ダイヤのかけら）	200	100	0
木の枝（きのえだ）	10	5	0
樫の枝（かしのえだ）	50	25	0
シルク	—	50	0
レザー	—	50	0
アイアンシルク	—	300	0
天界の砂（てんかいのすな）	—	100	0
魔界の砂（まかいのすな）	—	100	0
ズーダスト	—	250	0
ベビーダスト	—	250	0
レッドストーン	50	25	0
ブルーストーン	50	25	0

アイテム	買値	売値	レア度
イエローストーン	50	25	0
レッドスフィア	—	150	0
ブルースフィア	—	150	0
イエロースフィア	—	150	0
グリーンスフィア	—	150	0
ダークスフィア	—	250	0
ホーリースフィア	—	250	0
モーグリ草 モーグリそう	10	5	0
妖精の赤い粉 ようせいのあかいこな	10	5	0
妖精の青い粉 ようせいのあおいこな	10	5	0
妖精の黄色い粉 ようせいのきいろいこな	10	5	0
妖精の緑の粉 ようせいのみどりのこな	10	5	0
悪魔の黒い粉 あくまのくろいこな	—	5	0
天使の白い粉 てんしのしろいこな	—	5	0
ムーの鼻 ムーのはな	—	50	0
ムーの毛皮 ムーのけがわ	20	10	0
頭蓋骨 ずがいこつ	—	50	0
骨 ほね	—	10	0
黒ずんだ骨 くろずんだほね	—	50	0
トカゲのうろこ	—	100	0
トカゲのとさか	—	200	0
サハギンのひれ	—	100	0
サハギンの白ひれ サハギンのしろひれ	—	200	0
黒ずんだひれ くろずんだひれ	—	200	0
ボムソウル	—	25	0
三角目玉 さんかくめだま	100	50	0
ハチミツ酸 ハチミツさん	100	50	0
プリンゼリー	—	100	0
大サソリの甲羅 おおサソリのこうら	—	250	0
大サソリの目玉 おおサソリのめだま	—	500	0
ベヒーの大角 ベヒーのおおつの	—	500	0
ベヒーの爪 ベヒーのつめ	—	250	0
怪鳥の羽根 かいちょうのはね	—	250	0
怪鳥の爪 かいちょうのつめ	—	125	0
マジックストーン	—	25	0
マジックスフィア	—	125	0
食獣花の種 しょくじゅうかのたね	—	250	0
食獣花の溶解液 しょくじゅうかのようかいえき	—	125	0
古代魚のうろこ こだいぎょのうろこ	—	500	0
処刑人の仮面 しょけいにんのかめん	—	500	0
ドラゴンのうろこ	—	500	0
不思議な花びら ふしぎなはなびら	—	10	0

魔石&その他アイテム

アイテムの中には入手するだけで効果があるものと、その場で使うしかないものもある。

「まんまるコーン」や「すずなりチェリー」などその場で使うしかないアイテムは「ポーション」や「エーテル」を使う前に先に使ってしまおう。

⬅ステータスやポケット上昇系は入手するだけでOK。

⬅回復系の食べものはその場で使うしかないのだ。

アイテム名	買値	売値	効果
ファイアの魔石	10	5	ファイアの魔法を発動する。
ブリザドの魔石	10	5	ブリザドの魔法を発動する。
サンダーの魔石	10	5	サンダーの魔法を発動する。
ケアルの魔石	15	7	ケアルの魔法を発動する。
クリアの魔石	10	5	クリアの魔法を発動する。
レイズの魔石	20	10	レイズの魔法を発動する。
ポーション	10	5	HPを150回復する。
エーテル	15	7	SPを100回復する。
体力のしずく	200	—	最大HPが上昇する。所持することはできない。
技のしずく	250	—	最大SPが上昇する。所持することはできない。
力のしずく	500	—	最大ATKが上昇する。所持することはできない。
守りのしずく	500	—	最大DEFが上昇する。所持することはできない。
魔力のしずく	500	—	最大MAGが上昇する。所持することはできない。
ファイアポケット	150	—	ファイアの魔石を持てる数が増える。
ブリザドポケット	150	—	ブリザドの魔石を持てる数が増える。
サンダーポケット	150	—	サンダーの魔石を持てる数が増える。
ケアルポケット	200	—	ケアルの魔石を持てる数が増える。
クリアポケット	150	—	クリアの魔石を持てる数が増える。
レイズポケット	250	—	レイズの魔石を持てる数が増える。
ポーションポーチ	100	—	ポーションを持てる数が増える。
エーテルポーチ	200	—	エーテルを持てる数が増える。
ダークマター	—	—	生成に失敗した石。所持することはできない。
まんまるコーン	—	—	HPが回復する。所持することはできない。
しましまリンゴ	—	—	SPが回復する。所持することはできない。
ほしがたにんじん	—	—	HPが回復する。所持することはできない。
すずなりチェリー	—	—	SPが回復する。所持することはできない。
ひょうたんいも	—	—	HPが回復する。所持することはできない。
にじいろブドウ	—	—	SPが回復する。所持することはできない。
フェニックスのお	—	—	戦闘不能を回復する。戦闘不能時とユークのレイズアビリティのみで見ることができる。所持することはできない。

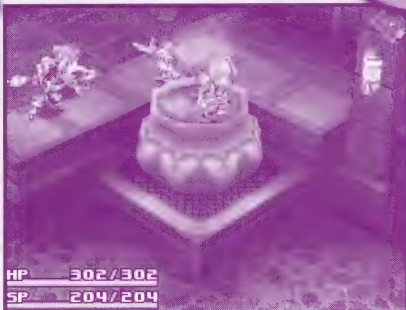
ミースがおしえる　れんきんでらくらくアイテムゲット！

ミースが教える 錬金でラクラクアイテムGET！

空気中の元素からアイテムを生み出すリルティ族の錬金。魔石や素材などの消耗品を、ゼロの状態からカンタンに作り出すテクニックを、ミースが伝授する！

錬金が使えるのはリルティ族だけなのです！

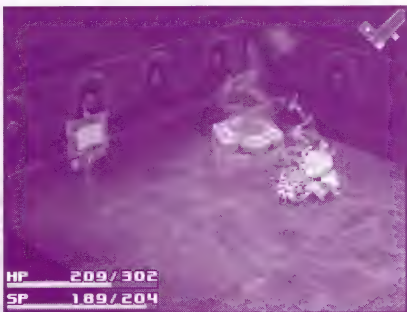
ゲームに登場する４種族で、錬金を使えるのはリルティ族だけ。彼らのポットで元素を集めてかきまぜ、物質を作り出すのだ。マルチプレイで錬金を使いたい人はリルティを選ぼう。

子供のような姿をしたリルティ族。幼然ながら男女どちらでも錬金は使えるぞ。

⬅錬金を始めると、リルティがポットを取り出してかきまぜる。錬金中は無防備になってしまうので注意！

基本その1　ポットの中に元素を集めよう！

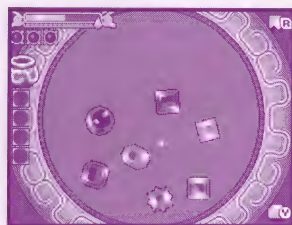
錬金を行うには元素が必要だ。元素はマップ中で元素を放出している吹き出し口の近くか、ポットを出している時にモンスターを倒すと入手できる。吹き出し口には2種類あることを覚えておこう。

元素が出てくる場所を覚えておくです！

➡ポットを出していると、吹き出し口から出た元素が自動的にポットの中に吸い込まれる。

➡不思議な形をした吹き出し口からは、赤、青、黄、緑の４種類の元素がランダムで放出される。

⬅井戸の形をした吹き出し口は、その色に対応して元素を放出。まとめて同色の元素が手に入る。

基本その2 元素の種類は6種類!

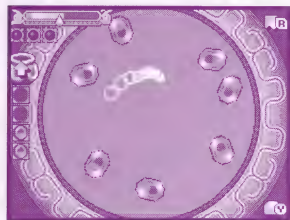
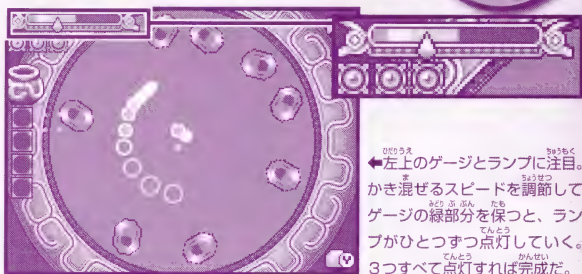
吹き出し口から集められる元素は、赤、青、黄、緑の4種類。ここに黒、白の元素と、ダークマター、各魔石を加えたのが錬金の材料だ。黒と白の元素はそれぞれ赤青緑と、赤青黄の組み合わせで作れる。

⬅基本となるのは各元素にダークマターを加えた7種類。魔石は各元素からいくらでも作れる。

元素の種類

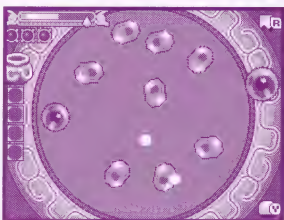
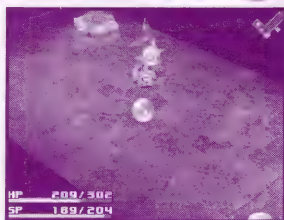
元素の種類	赤	青
緑	黄	白	黒

元素の色はそのまま作れる魔石の色と考えていい。赤をふたつ以上使って錬金を行えば、ファイアの魔石に。

基本その3 かき混ぜかたを覚えよう!

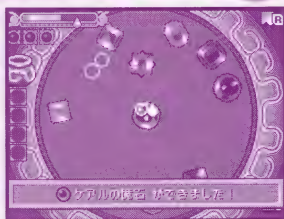
必要な元素が集まったら、画面で元素をタッチしてポットに溶かし込み、ペンでかき混ぜて錬金を行う。かき混ぜるときは画面左上のゲージを見つつ、ゲージで緑の位置を保っておく。回す速度を調節するのだ。

➡元素が溶け出すと、中の色が変化する。これは赤の元素を溶かしたところだ。

⬅左上のゲージとランプに注目。かき混ぜるスピードを調節してゲージの緑部分を保つと、ランプがひとつずつ点灯していく。3つすべて点灯すれば完成だ。

基本その4 魔石完成! ペンで取り出そう

作ったものが魔石だった場合、ポットの中にそのまま魔石ができる。ペンでタッチして画面外に向けてはじくように動かすと、フィールド画面に魔石が取り出せる。同じように元素も取り出せるので、いらない元素がたくさんある場合は出してしまおう。ただし、元素はポットから出すと消えるので注意。

⬆完成した魔石をペンでつかんではじき出す。すばやく外側にスライドしよう。

⬆ポットから出された魔石はフィールドに出現。いつもと同じように拾おう。

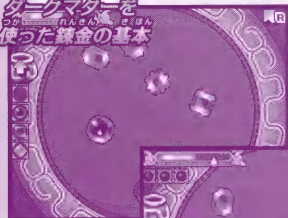
応用その1 レベルが上がると使える素材数がアップ!

錬金で扱える素材の数は、キャラクターのレベルによっても変化する。序盤ではポットの中に入れられる素材はふたつ。だが、レベルが上がって3元素錬金を覚えると、一度に3つの素材を錬金可能になる。ミースは4元素錬金を覚えるのに33、マルチプレイのリルティは37のレベルが必要だ。

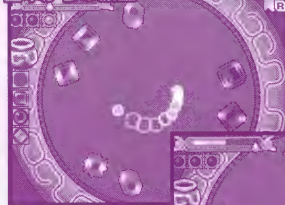
⬆かき混ぜ時に素材数が増える場合も。これで低レベルでも複雑な錬金が可能?

⬆同じ種類の魔石や元素をたくさん使って錬金した場合も、できるものはひとつ。

応用その2 ダークマターを使うと素材も作れる!

元素を錬金するときに失敗するとできてしまうダークマター。一見すると使い道がなく、価値がなさそうに思えるが、実は黒と白の元素と錬金することで装備を作るための素材が作れたりもする。下で紹介する基本のレシピ以外にも、まだ多数の組み合わせが……?

ダークマターを使った錬金の基本

⬅黒、白、ダークマターの組み合わせで、錬金を実行。完成すると……。

➡装備アイテムを作るのに使える、「悪魔の黒い粉」が、錬金で完成!

基本からの派生

⬅黒、白、ダークマターを入れてしばらくすると、もう1つ素材を入れられるようになる。

➡素材を入れれば完成。リストの素材B~Eはこの方法でしか作れないので注意しよう。

注意:完成する素材は複数からランダムで変化。常に同じものができるとは限らない

錬金レシピリスト

作成されるもの	必要素材(元素)							作成される素材の候補
	赤	青	黄	緑	白	黒	ダークマター	
ファイア	2	—	—	—	—	—	—	—
ブリザド	—	2	—	—	—	—	—	—
サンダー	—	—	2	—	—	—	—	—
ケアル	—	—	—	2	—	—	—	—
クリア	—	1	1	1	—	—	—	—
レイズ	1	—	1	1	—	—	—	—
白の元素	1	1	1	—	—	—	—	—
黒の元素	1	1	—	1	—	—	—	—
素材A	—	—	—	—	1	1	1	妖精の赤い粉、妖精の青い粉、妖精の黄色い粉、妖精の緑の粉、悪魔の黒い粉、天使の白い粉、ダークマター
素材B	1	—	—	—	1	1	1	妖精の赤い粉、悪魔の黒い粉、レッドストーン、マジックストーン、ダークマター
素材C	—	1	—	—	1	1	1	妖精の青い粉、天使の白い粉、ブルーストーン、マジックストーン、ダークマター
素材D	—	—	1	—	1	1	1	妖精の黄色い粉、天使の白い粉、イエローストーン、マジックストーン、ダークマター
素材E	—	—	—	1	1	1	1	妖精の緑の粉、悪魔の黒い粉、木の枝、樫の枝、千年樹の枝、マジックストーン、ダークマター

モンスターリスト

Monster List

各ダンジョンに出現するモンスターを、ダンジョン別に紹介する。掲載してあるステータスを参照して、特徴や弱点をつかんでおけばバトルが有利に行えるぞ。

リストの見かた

	項目	説明
1	モンスター名称	モンスターの名前だ。ゲーム中は見られないので覚えておこう。
2	モンスター画像	モンスターのグラフィック。モンスター名称と合わせて覚えよう。
3	Lv	モンスターのLv。出現ダンジョンにより、同名でも異なる。
4	HP	モンスターの体力。こちらが攻撃するさいの目安にするといいぞ。
5	EXP	モンスターを倒すと得られる経験値。これが高いほど強敵になる。
6	ATK	モンスターの攻撃力。高いほど攻撃が強く、受けるダメージも多大。
7	DEF	モンスターの防御力。数値が高いほど、打撃攻撃が効きにくいぞ。
8	MAG	モンスターの魔法の力に影響する。高いほど魔法の威力が上がるのだ。
9	耐性	モンスターの属性耐性。数値が高いとその耐性に強く、低いと弱い。低い数値の耐性が弱点になるぞ。
10	ガード	ガードの有無。○はガードあり で、×はなし。打撃攻撃の参照に。
11	ドロップアイテム	倒すと落とす可能性のあるアイテム。必ずしも落とすわけではない。

ムー ①

Lv	1	HP	57
EXP	3	ATK	20
DEF	5	MAG	8

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	⑨	0	0	0

ガード ⑩ ／ ドロップアイテム：ムーの毛皮 ⑪ の鼻

裏山の洞窟の出現モンスター

全5種

ダンジョン攻略は、P046～056を参照

ムー

Lv	1	HP	57
EXP	3	ATK	20
DEF	5	MAG	8

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	3	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ムーの毛皮、ムーの鼻

ボム

Lv	2	HP	69
EXP	6	ATK	22
DEF	6	MAG	14

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
15	-2	0	6	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	レッドストーン、ボムソウル、すずなりチェリー

スケルトン

Lv	3	HP	81
EXP	8	ATK	25
DEF	7	MAG	11

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	6	0	2	-2

ガード	ドロップアイテム
○	頭蓋骨、骨

バット

Lv	2	HP	38
EXP	5	ATK	18
DEF	5	MAG	9

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	3	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	三角目玉、ひょうたんいも

スケルトントン

Lv	6	HP	500
EXP	80	ATK	35
DEF	10	MAG	1

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	12	0	2	-10

ガード	ドロップアイテム
○	頭蓋骨、骨

見捨てられた街の出現モンスター

全6種

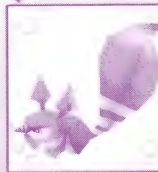
ダンジョン攻略は、P057～069を参照

ゴブリン

Lv	7	HP	124
EXP	14	ATK	35
DEF	23	MAG	20

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	1	0	9	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	鉄の欠片、ミスリルの欠片、ひょうたんいも

ムー

Lv	5	HP	112
EXP	10	ATK	30
DEF	18	MAG	12

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	3	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ムーの毛皮、ムーの鼻

リザードマン

Lv	8	HP	148
EXP	20	ATK	42
DEF	21	MAG	25

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
1	0	1	9	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	トカゲのうろこ、トカゲのとさか、まんまるコーン

スケルトン

Lv	6	HP	136
EXP	12	ATK	38
DEF	25	MAG	18

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
2	2	2	6	0	2	-2

ガード	ドロップアイテム
○	頭蓋骨、骨

ヴァール山の出現モンスター

全9種

ダンジョン攻略は、P070～087を参照

プリン

Lv	8	HP	52
EXP	23	ATK	32
DEF	90	MAG	18

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	-15	15	6	0	0	0

ガード：○

ドロップアイテム：プリンゼリー、イエローストーン、しましまリンゴ

デカプリン

Lv	10	HP	400
EXP	160	ATK	60
DEF	95	MAG	23

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	-15	15	6	0	0	0

ガード：○

ドロップアイテム：プリンゼリー

ゴブハンマー

Lv	12	HP	252
EXP	25	ATK	62
DEF	50	MAG	15

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-5	-5	-5	9	0	0	0

ガード：○

ドロップアイテム：鉄の欠片、ミスリルの欠片、ひょうたんいも

スノームー

Lv	9	HP	168
EXP	15	ATK	45
DEF	30	MAG	18

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	3	0	0	0

ガード：×

ドロップアイテム：ムーの毛皮、ムーの鼻

アイスボム

Lv	11	HP	222
EXP	21	ATK	51
DEF	35	MAG	26

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	15	-15	6	0	0	0

ガード：×

ドロップアイテム：ブルーストーン、ボムソウル、にじいろブドウ

サンダーボム

Lv	11	HP	212
EXP	21	ATK	58
DEF	45	MAG	32

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	-15	15	6	0	0	0

ガード：×

ドロップアイテム：イエローストーン、ボムソウル、しましまリンゴ

バット

Lv	9	HP	125
EXP	18	ATK	43
DEF	28	MAG	30

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	3	0	0	0

ガード：×

ドロップアイテム：三角目玉、ひょうたんいも

ニードルタートル

Lv	12	HP	102
EXP	30	ATK	53
DEF	52	MAG	28

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	4	15	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	カメの甲羅、金剛石

ゴブリン

Lv	12	HP	230
EXP	22	ATK	58
DEF	44	MAG	34

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	1	0	9	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	鉄の欠片、ミスリルの欠片、ひょうたんいも

ボスボム

Lv	13	HP	1250
EXP	200	ATK	68
DEF	40	MAG	38

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	15	-15	6	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ブルーストーン、ボムソウル

ボスタートル

Lv	14	HP	1050
EXP	240	ATK	70
DEF	55	MAG	28

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	4	15	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	カメの甲羅

深淵の森の出現モンスター

全7種

ダンジョン攻略は、P088～101を参照

リザードマン

Lv	18	HP	302
EXP	100	ATK	75
DEF	57	MAG	41

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
1	0	1	9	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	トカゲのうろこ、トカゲのとさか、まんまるコーン

クラウドビー

Lv	15	HP	68
EXP	22	ATK	55
DEF	40	MAG	31

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	15	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ハチミツ酸

シードシューター

Lv	16	HP	260
EXP	75	ATK	62
DEF	53	MAG	56

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-5	0	0	3	3	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	食獣花の溶解液、不思議な花びら

レッグドフラワー

Lv	17	HP	325
EXP	85	ATK	68
DEF	50	MAG	52

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
3	-3	-3	6	1	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	食獣花の溶解液、丈夫なツル、謎の種

ボム

Lv	17	HP	282
EXP	60	ATK	71
DEF	55	MAG	61

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
15	-2	0	6	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	レッドストーン、ボムソウル、すずなりチェリー

ムー

Lv	15	HP	256
EXP	55	ATK	65
DEF	52	MAG	12

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	3	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ムーの毛皮、ムーの鼻

リザードロード

Lv	20	HP	2800
EXP	450	ATK	98
DEF	82	MAG	48

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
1	0	1	9	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	トカゲのうろこ、トカゲのとさか

レラ・シエルの出現モンスター

全8種

ダンジョン攻略は、P102～113を参照

ゴブハンマー

Lv	22	HP	502
EXP	225	ATK	93
DEF	85	MAG	50

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-5	-5	-5	9	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	鉄の欠片、ミスリルの欠片、ひょうたんいも

サハギン

Lv	21	HP	456
EXP	210	ATK	90
DEF	81	MAG	55

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	6	3	7	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	サハギンのひれ、ほしがたにんじん

リックブリックル

Lv	19	HP	335
EXP	180	ATK	80
DEF	92	MAG	52

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	4	15	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	カメの甲羅、金剛石

オニオンヘッド

Lv	20	HP	483
EXP	200	ATK	87
DEF	78	MAG	58

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-3	3	3	6	1	0	0

ガード：×
ドロップアイテム：食獣花の溶解液、丈夫なツル、謎の種

ダイダロス

Lv	24	HP	1202
EXP	320	ATK	100
DEF	88	MAG	20

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
3	3	3	12	0	0	0

ガード：×
ドロップアイテム：鉄、ミスリル、ダイヤの欠片

アイスボム

Lv	18	HP	395
EXP	170	ATK	83
DEF	87	MAG	48

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	15	-15	6	0	0	0

ガード：×
ドロップアイテム：ブルーストーン、ボムソウル、にじいろブドウ

サンダーボム

Lv	18	HP	408
EXP	170	ATK	84
DEF	85	MAG	46

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	-15	15	6	0	0	0

ガード：×
ドロップアイテム：イエローストーン、ボムソウル、しましまリンゴ

サハドン

Lv	23	HP	3209
EXP	575	ATK	116
DEF	90	MAG	58

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	6	3	7	0	0	0

ガード：○
ドロップアイテム：サハギンのひれ

罪人島の出現モンスター

全10種

ダンジョン攻略は、P114～125を参照

ヴァルカンムー

Lv	25	HP	402
EXP	150	ATK	105
DEF	92	MAG	42

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
15	-15	0	3	0	0	0

ガード：×
ドロップアイテム：ムーの毛皮、ムーの鼻

スノームー

Lv	25	HP	395
EXP	150	ATK	105
DEF	92	MAG	42

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	15	0	3	0	0	0

ガード：×
ドロップアイテム：ムーの毛皮、ムーの鼻

ファザーボム

Lv	27	HP	800
EXP	220	ATK	113
DEF	98	MAG	58

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
15	-15	0	7	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	レッドストーン、ボムソウル、すずなりチェリー

マザーボム

Lv	27	HP	750
EXP	210	ATK	113
DEF	98	MAG	61

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-15	15	0	7	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ブルーストーン、ボムソウル、にじいろブドウ

ファイアーバット

Lv	25	HP	350
EXP	150	ATK	110
DEF	89	MAG	54

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
15	-15	0	3	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	三角目玉、ほしがたにんじん

オニオンヘッド

Lv	26	HP	528
EXP	200	ATK	117
DEF	95	MAG	62

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
-3	3	3	6	1	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	食獣花の溶解液、丈夫なツル、謎の種

キマイラ

Lv	28	HP	1516
EXP	340	ATK	125
DEF	101	MAG	65

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
3	3	3	12	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ユニオンブラッド、ネコ科の魂

ファイアプリン

Lv	27	HP	208
EXP	250	ATK	105
DEF	253	MAG	63

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
15	-15	0	6	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
○	プリンゼリー、レッドストーン、すずなりチェリー

クラウドビー

Lv	24	HP	98
EXP	120	ATK	102
DEF	85	MAG	42

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
0	0	0	15	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ハチミツ酸

キマイガ

Lv	28	HP	3820
EXP	680	ATK	132
DEF	105	MAG	68

炎	氷	雷	気絶	時空	闇	聖
3	3	3	12	0	0	0

ガード	ドロップアイテム
×	ユニオンブラッド、ネコ科の魂

チャプター４

Let's Enjoy The Multi Play

マルチプレイを楽しもう！

Chapter. 4

最大４人まで楽しめる
「マルチプレイ」をうまく進めるコツ、
楽しみかたを紹介していく。

友だちといっしょにマルチプレイを楽しもう！

最大4人まで楽しめるマルチプレイの魅力を余すところなく紹介。基礎を覚えたところで、フリープレイ・クエストのプレイのコツを教えるぞ！

自由にキャラクターを作り、各プレイヤーがキャラクターを操作していくマルチプレイ。ひとりで遊べるものはもちろん、友だちを集めて最大4人同時に楽しむことも可能。

⬆まずはキャラクターを作成。好きな種族を選んで自分の分身に。

⬅ワールドマップから自分のプレイしたいマップを選んで遊ぶ。

キャラクターを作成してマルチプレイに挑戦

自分が操作するキャラクターを選択。種族と性別、そして名前をつければ完成だ。プレイを続けることで、レベルアップしていく。

➡8人まで作ることができる。ふたり以上で遊ぶ場合は、全員の作成が終わるまで待機状態になる。

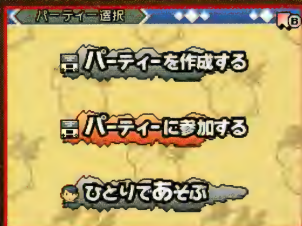
種族と名前を決めよう

⬅種族の違いでキャラクターの攻撃方法・アクションなどの特徴が変化する。

マルチプレイのパーティの組みかた

マルチプレイを複数の人数でプレイするには、人数分のニンテンドーDS本体と、『ＦＦＣＣ リング・オブ・フェイト』のソフトが必要だぞ。

ふたり以上で遊ぶ場合

リーダーになるプレイヤーを決め「パーティを作成する」を選択。それ以外のプレイヤーは参加を選択。

⬅「パーティに参加する」プレイヤーは、画面の指示に従って進めよう。

ひとりで遊ぶ場合

「ひとりであそぶ」を選択し、キャラクターの選択画面に進む。対戦・協力プレイを目的としたゲームはできないが、それ以外のゲームはプレイ可能だ。

クエストとフリーの2種類のマルチプレイ

マルチプレイは、王様からの依頼を引き受ける「クエスト」と、ワールドマップのフィールドを進んで冒険する「フリー」の2種類に分けられる。マルチプレイの進行状況は、複数で遊ぶ場合、リーダーとなるプレイヤーの状況が反映される。進み具合にあわせて行ける場所が増えるぞ。

⬅基本はワールドマップから、目的の場所を選択してプレイすることになる。

⬅レベナ・テ・ラ城を選択し城内の王様と話すとクエストが発生するぞ。

➡フリープレイは「シングルプレイ」と同様のマップを冒険するモードだ。

武器や防具はレベナ・テ・ラへ

フリーはスタート当初は「英霊の谷」しか選べないが、ボスを倒すことで先のマップが登場する。シングルプレイとマップは同じだ。

武器屋と防具屋

⬅武器などの身支度は、レベナ・テ・ラのお店でそろえることができるぞ。

⬆冒険の準備を整えたら、マップへ移動し探索開始。最奥にいるボスを倒すことができればクリアとなる。

詳しくはP170から！

レベルを上げてキャラクターを育成

各キャラクターは冒険を進めることで、経験値の獲得によりレベルアップする。成長したキャラクターは、ワールドマップ画面でセーブできるぞ。

①レベルアップ

⬅モンスターと戦い経験値をためることでキャラクターがレベルアップ。ステータスも上がるぞ。

②クリアする

⬅シングルプレイと同様に、マップ奥にいるボスを倒そう。仕掛けなどもシングルプレイと同じだ。

③セーブする

⬅シングルプレイと違い、フィールド上のクリスタルではセーブ不可。マップ選択画面でセーブだ。

詳しくはP172から！

フリー編 仲間と協力してマップを進もう

フリーはひとりでも楽しむことができるが、友だちと協力して進めたほうがラクにクリアできる。各マップの特徴と対策を解説していこう。

マップを選んで

⬅ひとつのマップをクリアするごとに、新たなマップが現れ、挑戦できるのだ。

ボスまで進もう！

➡マップ中のさまざまな仕掛けを解きながら、最奥に潜むボスを倒すのだ！

マップ探索型キャラクター

左記の2種族ともに、装備した武器でどんどん攻撃しながら進むことに長けている。特にセルキー族は2段ジャンプでほかのプレイヤーの行けない場所に行けるので、先陣を切って探索しよう。

探索補助型キャラクター

ユーク族とリルティ族は、他の2種族が攻撃している間に、魔石を使ったサポートをすると効果的。HPを回復したり、攻撃魔法で後方支援するなど、バックアップに向いているぞ。

Map 1 英霊の谷

仲間との息を合わせよう

マップ中の仕掛けも少なく、ルートも一本道なので、他のプレイヤーとターゲッティングを重ねるマジックパイルの練習をしてみよう。モンスターも強くないので安心だ。

⬅一本道なので、声を掛け合いながら、進めていけば迷わない。

➡ターゲットリングをうまく合わせて、マジックパイルの練習。

Map 2 見捨てられた街

魔石を使ったキャラクターを中心に

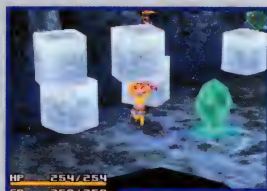
魔石を使った扉の仕掛けが多く登場するこのマップ。クラヴァット族やセルキー族はモンスターを倒すことに専念。ユーク族、リルティ族は魔石の仕掛けを動かそう。

⬅現れるモンスターを倒して仕掛けを解きやすくサポート。

➡モンスターを任せている間に魔石を使って仕掛けを動かそう。

Map3 ヴァール山

セルキー族ならぐんぐん進める

高低差のあるヴァール山は、２段ジャンプができるセルキー族を軸にすると有利。セルキー族を先頭に先に進んでいき、ほかのプレイヤーはセルキー族のサポートに回ろう。

⬅氷のブロックを並び替えて、他のプレイヤーが通れるように。

➡ボス戦も2段ジャンプが使えるセルキー族を軸にしよう。

Map4 深淵の森

迷いやすいので固まって移動

深淵の森は初めてのプレイだと、とにかく迷いやすい。なるべく固まって移動するようにし、弓を使った仕掛けが必要になるので、セルキー族はサポート役に徹しよう。

⬅複数の出入口があるフロアもある。固まって行動しよう。

➡弓矢が必要な仕掛けがあるので、セルキー族は必ず温存しよう。

Map5 レラ・シエル

レベルの高いキャラクターを前衛に

モンスターも強くなり、レベルの低いプレイヤーは前線にいると危険。レベルの高い順に配列・行動するようにしよう。各キャラクターのレイスアビリティも必要になるぞ。

⬅モンスターがグンと強くなる。レベル25以上はほしいところ。

➡HPを回復させながら適宜レイスアビリティを使っていこう。

Map6 キランダ島

2段ジャンプで先に進もう

ここはセルキー族が２段ジャンプを使って、どんどん進んでいこう。フィールドの状況が刻々と変化するが、セルキー族のジャンプなら、ある程度回避することができる。

⬅マグマがむき出しの部分は、やけどを負ってしまうので注意。

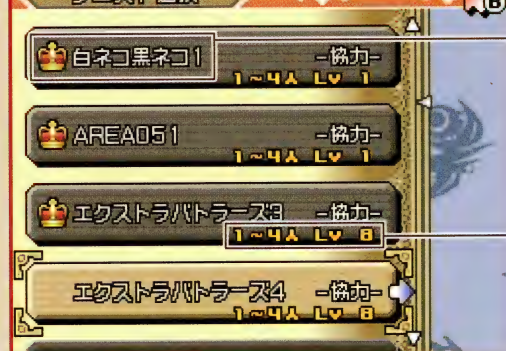
➡魔石が多く必要な仕掛けは、手分けして解くようにしよう。

クエスト編 さまざまな条件のクエストを受けよう

クエストはワールドマップからレベナ・テ・ラを選び王様に話しかけると始まる。クエストには協力・対戦プレイといったプレイの種類や、プレイ人数が決まっているものなど、その種類はさまざまだ。

レベナ・テ・ラの王様の元へ

⬅王様からクエストの依頼を受けることに。クエストの数はクリアごとに増える。

⬆クエストはひとりでできるものから、多人数プレイ専用のものもある。また多人数のほうがラクにクリアできるぞ。

クエストの名前・王冠

そのクエストの名称を表記。名称の横に王冠がついているものは、すでにそのクエストをクリアしていることを示す。また名称に表記された数字が大きくなるほど、難易度が高い。

推奨レベルと参加人数

プレイできる人数と、クエストクリアの目安となるレベルを表示。ひとりで遊ぶ場合、参加人数が2人以上のものは、選択できない。

マルチプレイのレベルアビリティ

マルチプレイでも、各キャラクター（種族）ごとに、レベルアップに応じてレベルアビリティを習得。以下の一覧表を参考に、キャラクターを育てながら、レベルアビリティを覚えていこう。

●キャラクタ別レベルアビリティ一覧●

クラヴァット		リルティ		ユーク		セルキー	
チャージアタック	(Lv4)	チャージアタック	(Lv6)	マジックパイル3	(Lv5)	チャージアタック	(Lv3)
チェイン4	(Lv8)	3元素錬金	(Lv11)	チャージアタック	(Lv9)	チャージガード	(Lv7)
マジックパイル3	(Lv12)	チャージガード	(Lv16)	チャージガード	(Lv14)	3ウェイショット	(Lv13)
チャージガード	(Lv18)	マジックパイル3	(Lv23)	マジックパイル4	(Lv20)	マジックパイル3	(Lv17)
ガードカウンター	(Lv22)	ガードカウンター	(Lv30)	リングホールド2	(Lv24)	ストレートアロー	(Lv26)
マジックパイル4	(Lv27)	4元素錬金	(Lv37)	ガードカウンター	(Lv28)	チャージブレイク	(Lv32)
チェイン5	(Lv33)	—		マジックパイル5	(Lv34)	ガードカウンター	(Lv36)
チャージブレイク	(Lv38)	—		—		—	

※表はLv40までに習得できるものです。アビリティはこれ以上に存在します。

めくるめくスイッチ天国　エリア内のスイッチをオンに

フィールド上に設置されているすべてのスイッチを「ON」にすることが目的。スイッチにはさまざまな種類があり、制限時間内にすべてのスイッチをONにしないと、クエストクリアにはならない。

プレイ人数	1～4人プレイ
プレイの種類	協力プレイ
ステージ数	全3ステージ

エリアを分割してスイッチを探索

狭いマップはカンタンだが、広いマップの場合はプレイヤーごとに探すエリアを分担すると時間の短縮になる。担当分をくまなく探そう。

多人数ならマップを分担しよう！

⬆制限時間が決まっているので、広いマップの場合は協力することが大事。時間を節約してステージを進んでいこう。

魔石がないときはモンスターを倒せ

魔石を使った仕掛けは、魔石自体がないと話にならない。そういう時は出現するモンスターを倒して、出てきた魔石を使って仕掛けを解こう。

⬅たまたま魔石を持ち合わせていない場合でも…。

➡モンスターを倒すと、新たな魔石が登場する。

ワンポイント　スイッチの仕掛けを覚えてオンにしていこう

この「めくるめくスイッチ天国」で登場するおもなスイッチを以下にまとめてみた。時間が限られているので、即座に判断してスイッチの謎を解くことが重要になるぞ。

踏んでONになるもの

⬇床（地面）にある丸いスイッチは踏むと作動。

⬆作動すれば必ずどこかの仕掛けに連動するものも。

魔石を利用するもの

⬅魔石を持ち上げて運ぶものや、実際に魔法を使って作動させる。魔石が必ず必要だ。

ブロックをはめるもの

⬅床に無造作に落ちたブロックは、持ち上げて形の合うものにはめ込んでみよう。

モーグリ草バスターズ　ひたすらモーグリ草を引き抜こう

フィールド上に埋まっている2種類のモーグリ草を「とにかく多く引っこ抜いたほうが勝ち」という対戦ゲーム。みどりのモーグリ草は1ポイント、青のモーグリ草は5ポイント獲得でき、総ポイントが一番高いプレイヤーが勝利となる。

プレイ人数	2～4人プレイ
プレイの種類	対戦プレイ
ステージ数	全1ステージ

マップをグルッと1周しよう

モーグリ草の位置は、画面右上のマップ画面では確認することができない。マップを1周回るように移動し、見えたモーグリ草をひたすら抜こう。

⬆「モーグリ草バスターズ1」では20本のモーグリ草が植えられている。画面に現れたら相手に取られないように注意！

青いモーグリ草をねらおう

青く輝くモーグリ草は5ポイント獲得できる。通常のモーグリ草の5倍の得点だ。状況によっては一発逆転も可能なので、必ずねらっていこう。

⬆みどりのモーグリ草に比べて数が圧倒的に少ない。みどりのモーグリ草を探す流れで獲得していこう。

ワンポイント　モーグリ草の残り数を見て行動しよう

ゲーム中はリアルタイムに、現在の得点状況、残り時間、そして残りのモーグリ草の数を確認することができるぞ。

モーグリ草の残り状況と、相手の得点状況を見比べて、青いモーグリ草ねらいに作戦変更するのもオススメだ。

⬆スタート直後は見えたモーグリ草をとにかく抜くのが先決。

⬇残り数が少なくなったら「?」ブロックで状態変化をねらうのもアリ。

AREA051 牛の足をつかんで地上へ戻そう

ナゾの光が上空を飛びまわり、止まった地点にいる牛を連れ去ろうとする。このさらわれる牛を、ジャンプで牛の足を引っ張り地上へ連れ戻そう！　画面右下の牛の数が0になるとゲームオーバー。他のプレイヤーと協力して進めよう。

プレイ人数	1～4人プレイ
プレイの種類	協力プレイ
ステージ数	全1ステージ

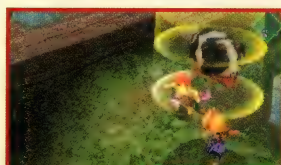
ナゾの光の位置を確認

ナゾの光の位置は、画面右上にあるマップ上の、「×」印が目印となる。この×印の後を追っていけば、連れさられる牛に遭遇できるぞ。

←まずはマップをよく見て、×印を追っていこう。

➡×印を追うと、すでに牛が連れさられそうになっている！

目的地へすばやく移動

ナゾの光の位置はマップで確認できても、到着が遅れて牛が連れ去られてしまっては意味がない。最短距離となる直線を進み、目的地をめざそう。

←すでに相手が救出している場合は次に備えよう。

➡光が現れる前に目的地に到着できればベストだ。

ワンポイント セルキー族の2段ジャンプに注意

セルキー族の最大の特徴は2段ジャンプだが、このゲームでは逆効果になる場合も。ジャンプしすぎて背中に乗ってしまうと、牛を救出できないのだ。

←通常ジャンプでは届かない場所にラクラク行けるのが最大の特徴だが…。

➡うっかり2段ジャンプしてしまい、その間に他のプレイヤーが！

←誤って牛の背中に乗ってしまうと、救出にはならないので注意しよう。

モンスターカーニバル　出現するモンスターを多く倒そう

マップ中に次々に現れるモンスターをひたすら倒していく「モンスターカーニバル」。モンスターをすべて倒した段階で、撃破数が一番多いプレイヤーが勝利。登場するモンスターの数は決まっているので、一瞬の判断力が勝負を分けるぞ。

プレイ人数	2〜4人プレイ
プレイの種類	対戦プレイ
ステージ数	全1ステージ

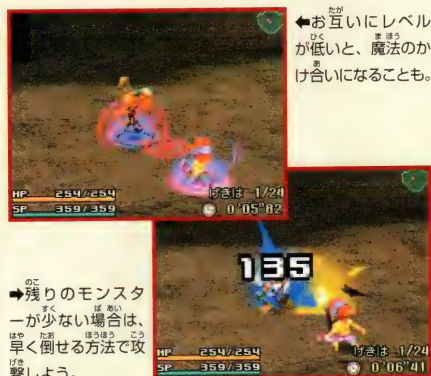
モンスターの位置をチェック

画面右上に表示されるマップ画面に、グレーのポイントで表示されるのがモンスター。出現したらその場所へ即座に移動して撃破しよう。

⬆セルキー族なら、弓矢を使った遠距離攻撃ができるので、相手が出現場所に到着する前に攻撃をすることができるぞ。

HPの高いモンスターは魔石で

プレイヤーのレベルが低かったり、HPの高いモンスターが出た場合は、魔法を使って倒そう。操作にまごついていると先を越されるので注意。

⬅お互いにレベルが低いと、魔法のかけ合いになることも。

➡残りのモンスターが少ない場合は、早く倒せる方法で攻撃しよう。

まだまだ増えるクエスト

クエスト編を進めたり、フリー編をクリアすると、クエストの種類はドンドン増える。ここではその他のクエストを紹介しよう。

⬅このようにクエストクリア後に新たなクエストが発生することがある。

エクストラバトラーズ

「モンスターカーニバル」のように出現したモンスターをすべて倒すのが目的。仲間と協力しながら、エリアを分担して倒していくのがコツ。

⬅制限時間を気にしながら一定数のモンスターを全滅させるのだ。

➡一度に2体のモンスターが登場。2体とも倒すと制限時間が増え新たに登場。

星祭り 「星形魔石」をかついでひたすら逃げよう

フィールド上に転がっている、特殊な魔石「星形魔石」をYボタンでかつぎ、相手に取られないように逃げるのが目的。かついで一定時間経過すると、ポイントが加算され、その得点の多いほうが勝ち。マップ上にあるスイッチを押すと高得点となる。

プレイ人数	2～4人プレイ
プレイの種類	対戦プレイ
ステージ数	全1ステージ

スイッチを押して高得点をめざせ

星形魔石をかついでスイッチを押すと、5ポイントが加算される。ただしスイッチから炎が出る仕掛けがあるので、よく見て押すように！

⬅相手に取られないように、魔石を持って逃げろ！

➡このスイッチを踏むとプレイヤーに5点プラスされる。

攻撃して魔石を奪おう

相手が星形魔石を持っている場合は、攻撃することで相手は星形魔石を落とすぞ。落としたらすぐに奪おう。

⬅遠距離から弓矢を当てて、相手に攻撃がヒット！

➡星形魔石は相手から離れ、奪い取るチャンスに。

スピードアスロン

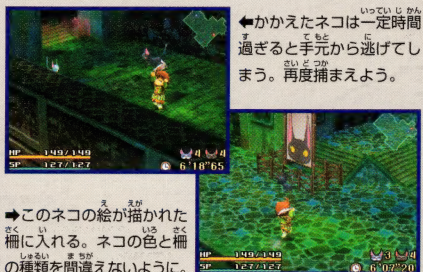
フィールド上の仕掛けを超えながら、ゴールにある青いスイッチを押すのが目的。1位になると1ポイント獲得。全4ステージの総得点を競う。

⬅カギや魔石を使った仕掛けが、プレイヤーの前に立ちはだかる。

➡足場の悪いフィールド上を早くクリアしながら、1位をめざすのだ。

白ネコ黒ネコ

逃げ回る白ネコと黒ネコをYボタンで捕まえて、それぞれのネコの絵が描かれた柵の中へ入れていく。すべてのネコを時間内に柵に入れよう。

⬅かかえたネコは一定時間過ぎると手元から逃げてしまう。再度捕まえよう。

➡このネコの絵が描かれた柵に入れる。ネコの色と柵の種類を間違えないように。

フリー編を進めると発生するイベント

マルチプレイを進めることで、レベナ・テ・ラではちょっと面白いイベントを見ることができる。城下街に出現するナゾのカリスマ美容師、さらには王様が出していたクエストを、別の人物が依頼!? などちょっと変わったマルチプレイを楽しもう。

レベナ・テ・ラに「カリスマ美容師」出現

フリー編の「ヴァール山」をクリアすると街にカリスマ美容師が登場する。この美容師に話しかけると、操作しているキャラクターの髪の色を変えてくれるのだ。

フリー編で

⬅フリー編で3番目にプレイすることになる「ヴァール山」に挑戦しよう。

ヴァール山をクリアすると…

➡ボスを倒して、ヴァール山クリアへ。その後、レベナ・テ・ラに戻り街を歩いてみよう。

⬅お城の入口のすぐ近くに、見なれない男を発見。話しかけてみると…。

➡一瞬のうちにセルキー族の髪の色が緑色に！ ほかにもいろんな色があるぞ！

安心 アクション初心者用に超親切システム解説

使える マジックパイル、レシピなど知りたいデータが充実

迷わない マップの進行チャートや仕掛けの解きかたを公開

感動&興奮のシングルプレイを終盤まで最速攻略!

東京・一ツ橋 集英社

ISBN978-4-08-779431-1

C0076 ¥1048E

定価 本体1048円+税

東京・一ツ橋 集英社

安心 アクション初心者用に超親切システム解説

使える マジックパイル、レシピなど知りたいデータが充実

迷わない マップの進行チャートや仕掛けの解きかたを公開

感動&興奮のシングルプレイを終盤まで最速攻略!